映画の面白さ倍増のスター・ウォーズ特別企画は必見！ CD-ROMにも関連ゲーム多数収録

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

9
SEPTEMBER 1999
No.015
月刊プレイオンライン

1999年9月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻第8号通巻15号



DOS時代の名作から
エピソード1の最新作まで
STAR WARS All About Games

多彩なジャンルの
ネットワークゲームスーパー攻略
HEAVY GEAR II
NFS IV
KINGPIN
DESCENT 3

進化を続ける3Dシューティングの傑作
Welcome to UNREAL World

付録CD-ROM
RACER
PHANTOM MENACE
をはじめとするSWゲームと
DRAKANなどの話題作完全収録

特集2
クリエイターが伝えたかった本当の音を追求する
3D Sound Basics

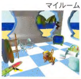
NTT Communications

OCNなら、



友達増やそう、友達呼ぼう、3Dチャット「あ・らトーク」(登録無料)

「あ・らトーク」は、3Dワールドに広がる楽しい「出会い」のチャット空間です。OCN会員の方なら、「マイルーム」だって持つこともできます。友達を「マイルーム」に呼んで、楽しい、新しいコミュニケーションを始めましょう。



マイルーム





ゲームアイランド(新登場)

URL http://3dchat.nttls.co.jp/

さらに魅力のコンテンツ、盛りだくさん。

うれしい特典いっぱいの「Club OCN」

会員の皆さまのお好みにあわせたWeb情報や各種ニュースなどをお届けするベンリなサービス。クイズやアンケートに答えてポイントを貯めれば、素敵な商品がもらえちゃう。

最新情報を電子メールでキャッチ、「デジタルニュース配信」(登録無料)

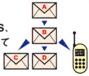
豊富なジャンルのニュースを毎日お届け。パソコンやソフト、インターネットの情報から映画・音楽などエンターテイメント情報まで、ベンリで役立つニュースです。

たとえば、だいじなメールだけを会社に自動転送。メール機能充実、Mail ONサービス(無料)。

到着メール確認 Web環境さえあれば、いつでもどこでも、メールボックスの受信状況の確認やカンタンなメールの送信ができます。



メール転送設定 会社のパソコンはもちろん、携帯電話やPHS、ポケベルなどのモバイル端末にも自動転送。設定した条件にあてはまるメールだけを転送するフィルタリング機能つき。



●旅行や出張時の不在通知にも活用できる「自動メール返信」。●「メールパスワード暗号化」や「アクセス制限」でセキュリティも安心。●Mail ONのすべての機能は、Web上でカンタンに設定・変更できます。

月々980円から。自宅で気軽にインターネット。

新規お申し込み費用

オンラインサインアップの場合 ※加入申込書にくらべて1,000円おトクです。	2,800円	加入申込書の場合	3,800円

毎月のご利用料金

OCNダイヤルアクセス・ライト	基本料金(4時間まで)	980円
	4時間を超える部分	10円/分
OCNダイヤルアクセス・レギュラー	基本料金(15時間まで)	2,300円
	15時間を超える部分	9円/分
OCNダイヤルアクセス・ロング	基本料金(100時間まで)	4,800円
	100時間を超える部分	5円/分

※別途アクセスポイントまでのダイヤル通信料が必要です。

アクセスポイントは499か所、ほぼ全国どこからでも3分10円でアクセス。

あなたの街はもちろん、出張先や旅行先でも、日本中、ほとんどどこからでも通信料は市内通話料金(平日昼間3分10円)です。また、主要53都市ではナビダイヤル「0570-047999」にダイヤルするだけで、最寄りのアクセスポイントに自動接続。

※ご利用にあたっては一部制約があります。詳しくは、OCNインフォメーションデスクへお問い合わせください。

●モバイルだって、OCNが大活躍。

NTTドコモグループのパケット通信サービス(DoPa)に対応。携帯電話の場合、最高28.8kb/sでインターネットに接続。また、PHSの64kb/sデータ通信にも一部対応(4都市4か所)。PIAFS32kb/sデータ通信もアクセスポイントは全国54都市61か所に設置。

●うれしい、複数メールアドレス。(有料)

1契約で最大4つのメールアドレス。家族みんながアドレスを持ったり、仕事とプライベートと使い分けたりできます。

お申し込みもカンタン!さあ、今すぐ始めよう! ●OCNダイヤルアクセスにオンラインサインアップで加入するには

Windows98からは、数回のクリックで。

スタートメニュー → プログラム → オンラインサービス → OCN → 最新情報サインアップ をクリックするだけ。

※Windows95からも同様に画面のクリックだけでOCNへ接続できます。

スタートパックなら、面倒な設定もカンタンにできます。

「OCNスタートパックWindows95/Windows98/Macintosh版(CD-ROM)」は、お近くのNTT、NTTコミュニケーションズ販売代理店、OCNインフォメーションデスクで無料でお配りしています。

すでにインターネットをご利用の方ならOCNホームページから。

OCNホームページ http://www.ocn.ne.jp/にアクセスしてください。

※オンラインサインアップの場合、電子メールのご利用は翌日、または翌々日からとなります。

ご加入のお問い合わせは、OCNインフォメーションデスク

0120-047815

受付時間:午前9時~午後7時(月曜~金曜)土曜・日曜・祝日は、休業とさせていただきます。

E-mail:info@ocn.ad.jp　OCNホームページ http://www.ocn.ne.jp/

※フリーダイヤルにかけるときは「0120」から正しくダイヤルしましょう。※記載内容は平成11年7月1日現在のものです。※Microsoft、Windowsは、米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の地域の登録商標です。※Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の登録商標です。※表示価格には、消費税は含まれておりません。

OCN OPEN COMPUTER NETWORK

CHANGE COMMUNICATIONS. | NTTコミュニケーションズ株式会社

あ・ら楽し。



出会い広がる、
「マイルーム」だって持てる。
あ・ら楽しい
インターネットは、
OCN。

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

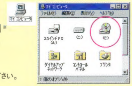
＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。

※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。

※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)





④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

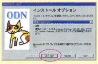
(注)Internet Explorer 3.02以下をお使いのお客様が、ODNスターターキットをご使用されるには、Internet Explorer 5.0のインストールが必要です。この場合、ODNスターターキットは、お客様のInternet Explorerの設定を変更します。既に他のインターネット接続サービスをご利用の方はご注意下さい。またこのインストールによってお客様の環境が失われる場合があっても日本テレコムは責任を負いかねます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

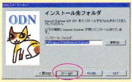




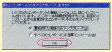
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

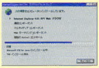


⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

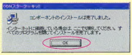


⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





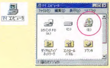
⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)







④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

＊注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

＊注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。



②パスワードを入力し接続して下さい。

＊注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

Play Online

ニュース

特集1

9
September 1999

特集2

CONTENTS

取りつけ騒ぎを起こす者達が後を絶たないが、この大半の騒ぎは、地元の有志達で結成された義勇軍（一部私設ギルド）によってほぼ鎮圧されたということである。

これに対してオーガル国・皇帝室スポークスマン、セリ・ハーマン氏（49歳）は、「私設義勇軍の冷静なる行動は、オーガル国の危機を救う偉大なる行為」と政府として初めて義勇軍の活動を正式に評価し、その活動を認めた。

謎の亀裂!! 連続する怪奇現象、一挙に解明か？ すでに調査隊が潜入!!調査を開始

ここ数ヶ月、本誌が報道したフェアホープ各地で観測された怪奇現象に関して調査を進めてきたインファン国・帝立アカデミーが、すでにその怪奇現象の原因と思われるシャットレンジ内部の亀裂を発見した事を発表した。

この亀裂は、インファン国・東シャットレンジの中央部で発見されたもので、その正確な場所については、公表されていない。


これが、問題の亀裂!! 場所はまだ公表されていない

消息筋によるとこの亀裂内部は侵入することが出来ると言う事で、すでに3日前から調査隊が入り込み調査を開始しているという。

注目すべき点は、この亀裂の調査隊メンバーに急遽、インファン国帝立アカデミーに招集されていた鉱物学者のニナ・アンナ女史（27歳）が加わったと言う事。

アンナ女史は、今話題となっているトルネン鉱石の発見者で、シャットレンジで発見された謎の石版の解明の為に帝立アカデミーに招かれていた。

今回のこの亀裂の調査に関して、本誌が会見を求めたところ、3日後に帝立アカデミーから重大発表があると連絡が入った。その内容がどんなものであるか現在の所、不明だが本誌では、一連の事件の解明に関わる発表として大いに注目している。

予言は事実だった!?

オーガル国・皇帝学術院の古代オーガル語の権威・ジャニアン・ランゲン教授（64歳）は、フェアホープ全土で起きている異常気象に関して、これはこのほどシャットレンジで発見された石版に書かれていた予言書の内容と完全に一致するとの見解を述べた。

予言書に関しては世間でいろいろと憶測が繰り広げられているが、世界的に有名な権威ある学者が、公式にそれに関して述べたのは初めて!!

（おことわり：昨日、ランゲン教授より、同氏の発言は公式なものでなく、あくまで私的なもので、民衆を惑わすものではないと連絡がありました）

近衛隊に招集令緊急時に備え、シミュレーション

この度、オーガル国・帝国近衛隊では、緊急時のカリキュラムに沿った招集令を発動したと発表した。

この緊急発動は、7年前にインファン国の侵略をシミュレーションして同国近衛隊指令部で作成された緊急防戦対応プログラム。

同隊では、これはあくまでも最近、多発している暴動騒ぎに対応した演習用で、インファン国の侵略を想定したものではない。毎年、特定の設定で実施しているカリキュラムと説明しているが、一部の有識者の間からは、混乱に乗じて軍部が武力強化を図っているとの声も出ており今後物議を呼びそうだ。

同隊では、これはあくまでも局地的な対応であり、各地で同時に暴動が発生した場合は、とても阻止出来る物ではないと述べている。

ダークアイズに新システム導入!! フェアホープの世界が変わる！

ダークアイズにパーティーシステムを導入しました。このシステムによりパーティーならではの攻撃や防御またパーティーメンバーの回復や経験値の獲得も可能となった。



1：修理屋
修理のウィンドウ。修理屋は主に武器屋にいるので、そいつに話しかけると開く。ここで、各装備アイテムの耐久値を修復することができる。



2：パーティーシステム
パーティを結成し、冒険の便宜を図ろうとするもの。パーティに属した異種族には、攻撃を加えることがなくなり、また、パーティメンバーの回復や経験値の分配などが行えるようになる。



3：合体技インファン
広範囲攻撃合体呪文：全画面攻撃系の合体呪文。インファンならではの攻撃主体のパーティ技だ。



4：合体技オーガル
パーティ防御：パーティ結成すれば、このようにメンバー全員に防御呪文をかけられる。一度にかけられるので、時間がないときなどには重宝する。しかし、ＳＰが減っていると使えないので、うかつに走り回っていると、緊急時に使用できないこともある。

絶賛発売中



Dark Eyes

標準価格 ¥8,800（税別）

●ゲーマーズドリーム+Dark Eyes使用料 ¥1,300/月
最新の利用料金はゲーマーズドリームホームページ
http://www.gamersdream.ne.jpでご確認下さい。

●ダークアイズの最新情報はこちらでご確認下さい。
URL http://www.dark-eyes.com/

推奨スペック（対応OS、ブラウザー、RAM、HDDなど必要に応じて）
- ●OS：コンピュータ本体に対応したMicrosoft Windows 95/98日本語版
- ●CPU：MMX Pentium 166（Pentium II 266以上推奨）
- ●メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
- ●ハードディスク：部分インストールの場合500MB以上、完全インストールの場合650MB以上必要（その他にOSが使用するスワップファイル領域が必要）
- ●CD-ROMドライブ：4倍速（4倍速以上推奨）
- ●ディスプレイ：DirectX5対応で640×480ドットのハイカラーが表示できるビデオカード
- ●サウンドカード：DirectX5に対応したサウンドカードもしくは同等の機能を有する装置
- ●マウス：Windows 95またはWindows 98に対応したマウスもしくは同等の機能を有する装置
- ●通信環境：通信速度28.8kbbs以上の装置 モデム、ＴＡ以外の機器を使った接続に関して、注意が必要です。
- ●その他特記事項：この製品はインターネットに接続してご利用いただくものです。インターネットへの接続環境はご利用になる方でご用意頂く必要があります。本製品をお使いになるにはMicrosoft DirectXをインストールする必要があります。本製品にはDirectXが含まれています。

Dark eyesをお楽しみいただくには株式会社NTTデータがインターネット上で運営する「ゲーマーズドリーム」への入会が必要になります。

NEXTECH

株式会社ネクステック
東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F
〒150-0002
http://www.sega-nextech.co.jp
カスタマーサポートセンター
TEL.03-3505-4063
受付時間 9:00〜17:00 月曜〜金曜（土日祝日を除く）

天変地異！

惑星各地で異常現象！

ノストリアスの予言の前兆なのか？

フェアホープタイムス

特集号

発行人：APJ（アプリカント・ジャーナル）
本社：アプリカント、ウール街3丁目5番
オーガル支社：エンドラス都・ダリアス通り
1丁目1番・ルーン城内私書箱102号
インファン支社：サプライ街・アーバン区
10番1列・ホランド城内郵務課付
地球支社：東京都渋谷区渋谷1丁目
12番地1号ネクストコムビル6F
（株）ネクステック内
電話：03-3505-4063
（カスタマーサポートセンター）
E-mail:DE_times@sega-nextech.co.jp
HPアドレス:http://www.dark-eyes.com
編集長：今川悟朗
デスク：河又一雄・福田裕史



西シャットレンジの山火事は今なお延焼し続けている

シャットレンジの山火事!! 依然、おさまらず！延焼続く

1週間前、西シャットレンジ中央部（オーガル側方向）の頂上付近で発生した山火事は、いまだに衰えを見せず、延焼している。

西シャットレンジ中央部一帯は火事の発生する直前まで異常乾燥注意報が連日発令されており、落雷や静電気、あるいはフェーン現象により火が発生し、それがシャットレンジに群生する低木の高山植物などに引火したのではないかと見られている。

インファン国の東南部ではこの1週間に異常な積乱雲が発生し落雷騒ぎが起きているが、このシャットレンジの山火事がそれに起因して発生したかどうかは現在、オーガル国・皇帝文化庁で調査が行われている。

西シャットレンジ中央部は秘薬の原料として珍重がられている月草の群生地域として知られているが、今回の山火事により、その生態系域が破壊されるのではという懸念の声も植物学者の間から上がっている。

この山火事により発生した黒煙は、すでに東風に乗りオーガル国・ローベ村付近にまで達していることが確認されており、この延焼があと1週間以内に収まらなければ、首都エンドラスにまで黒煙が達する見込みだと言う。

現在、皇帝文化庁では、延焼を食い止めるべく、専門家を招集して消火対策を検討しているが、シャットレンジの頂上付近で発生した山火事の為に現場に赴く手段がなく、今のところ自然に鎮火するのを待つしかないという状態だという。

西シャットレンジ中央部は、この前の集中豪雨の山崩れで中央北の入り口が不通になっている上に今回の火災発生で、御難続きの状態。

豪雨により被害広がる 死者・行方不明18人

10日前からオーガル国・北西部を中心に猛威を振るった集中豪雨はやっと峠を過ぎた。

この集中豪雨で特に大きな被害を受けたネイダー地方では、早速復旧作業に立ち上がっているが首都エンドラスまでの主要幹線が12箇所も寸断されている他、田畑や家屋の浸水個所は、35箇所におよび、飲料水や食料を確保することも出来ない状態の為、オーガル国では早速、集中豪雨対策本部を設置して救援活動に乗り出した。

特に今回の豪雨は、ネイダー街北部・海岸沿線の家屋に甚大なる被害をもたらした。

4日、一旦は小康状態になり掛けた雨は、グリナ（水曜日）から再び本格的な豪雨となりネイダー街・北部一帯を中心に最高1時間に250㎜に達する雨量を記録した。

この豪雨により、ネイダー街・北地区・ナロー通りに在住のドン・バコタン氏（71歳）が浸水した自分の田んぼの見回り出掛けて、そのまま行方不明になっている他、家屋の倒壊や半壊で死亡または行方不明になっている人は18人、怪我をしたひと74人、崖崩れ72箇所、橋の倒壊または流出3箇所、床上浸水した家屋157件、床下浸水した家屋427件にもなっている。

復旧までまだかなりの時間が必要のようだ



集中豪雨で床上浸水となったネイダー北部市街地

連日の暴動事件!! 全て義勇軍により鎮圧！

このところ、フェアホープ全土に深刻な被害をもたらしている異常気象とノストリアスの予言書により、世界の終末を悲観する国民により暴動騒ぎが各地で頻発しているが、これらの暴動騒ぎの大半が地元の有志により結成された義勇軍により無事に鎮圧されている事が両国政府の調査で判明した。

シャットレンジ南東でノストリアスの予言書と思われる石版が発見され、一連の異常気象が発生し始めてから、両国ではデマや無責任な発言が横行し、それに惑わされた国民の中には暴動や


RAILROAD TYCOON II
KD6 482
レイルロード・タイクーンII
完全日本語版
99年10月発売予定
Windows®95/98
¥8,800（税別）
GATHERING OF DEVELOPERS
POP TOP
PopTop Software

1998年、E3ベストゲーム賞受賞作！

世界最高の経営シミュレーションゲームが、完全日本語版でいよいよ今秋登場！！



- 超美麗なグラフィックで、各国の名列車や、衛星写真に基づいた地形をリアルに再現。
- 新開発の思考A.I.が、君の経営手腕に挑戦する。
- 16もの手ごたえあるミッションを確実にこなし、着実に事業を拡大し莫大な富と名声を掴め。
- 年代物の蒸気機関車から最新鋭の新幹線まで、登場する列車のバリエーションは豊富。90種類以上の車両で世界中を駆け抜けろ。
- ゲームの舞台はアメリカ大陸・アフリカ大陸・ヨーロッパ大陸、そしてアジア。君は鉄道王として、歴史に名を残すことができるか？





Distributed by
株式会社 マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川 1-12-14 日本生命小石川ビル5F
TEL 03-5805-3629 (ユーザーサポート) (祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)
ホームページのアドレスが変わりました URL http://www.mediaquest.co.jp
※1999年1月よりメディアクエストは、(株)マイピックのブランド名になりました。



Rival Realms
人類vs神 最終戦争勃発！
数々のスペル・エンチャントを駆使し、世界征服を目指せ。
●特徴ある3種族から、自分のキャラクターを選択できる。
●60ステージのプレイフィールドが君を待ち受ける！！
●数々の魔法・呪文・特殊能力を使いこなせ。
●ミッションに合わせて、兵や魔術師を雇い育成・強化せよ。
●オリジナル・キャンペーン作成可能な、シナリオ・エディター搭載。
●最大8名参加のマルチプレイヤー・モード。
ライバル レルムズ
〜魔界統一〜
完全日本語版
99年8月下旬発売予定
Windows®95/98
￥8,800
MQ
株式会社 マイピック 〒112-0002 東京都文京区小石川 1-12-14 日本生命小石川ビル5F
※1999年1月よりメディアクエストは、(株)マイピックのブランド名になりました。
Digital Integration
TITUS


この夏、AとGが面白い
ANNO 1602
プラスキット
このソフトは創世紀1602の拡張ソフトです。
このソフトで遊ぶためには創世紀1602本編のCD-ROMが必要です。
新しき島々、さらなる冒険を求めて
Windows95/98
日本語版
標準価格6,800円(税別)
7月発売予定
50種の追加シナリオ
500種以上の新しい島々
独自のシナリオ創作ができる
シナリオエディター
待望の水車小屋登場、火山の爆発など
新イベント盛りだくさん
創世紀1602
〜新しき島々、さらなる冒険を求めて〜
プラスキット
SUNFLOWERS
the world of entertainment
DESIGN
SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Lack of special indication does not imply, or indicate, that these names and/or Logos are free for use and not protected by trademark law etc. New Islands, New Adventures ©1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights to the software, text, graphics, music, illustrations, and handbook, etc., reserved.
M3 DIGITAL
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
ロンドンを舞台にした
39の新シナリオ!!
新しく車も30種登場!!
クラシカルな雰囲気の街で
何が起こる?!
1999年夏ロンドンにて新たな指令
GTA
GRAND THEFT AUTO
グランド セフト オート
-LONDON-
18 - 21
TOTAL
39
7月9日発売
Windows95/98
日本語版
標準価格5,800円
快楽の
ボルテージを
上げろ
ROCKSTAR GAMES
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
TAKE 2
Take-Two Interactive Software, Inc., the Take-Two logo and Grand Theft Auto are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc.Grand Theft Auto Mission Pack #1 London 1969, the GTA London logo and the RockStar logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc.
© 1999 Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved


PlayStation
世界創造の旅が、
ランドメイク
いよいよ始まりました。
聖剣伝説
LEGEND OF MANA
TM
レジェンド オブ マナ
ランドメイク・システム採用アクションRPG登場！
NOW ON SALE
標準価格¥6,800(税別)
ボーナスディスクで、
スクウェアの新作をチェック！
「聖剣伝説 レジェンド オブ マナ」
付属のボーナスCD-ROMに、
下記ソフトの体験版が
収録されています。
●フロントミッション サード
●デュープリズム
●クロノ・クロス
●ベイグラント ストーリー
(オートデモ)
CHRONO CROSS
VAGRANT STORY
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒 1-8-1 アルコタワー ©1999 スクウェア
スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117 スクウェアホームページ http://www.square.co.jp/~mana
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


SQUARESOFT
ひと足お先に登場です。デジキューブ。
聖剣伝説最速攻略本、ソフトと同日リリース。
聖剣伝説 LEGEND OF MANA 最速攻略本
for beginners
好評発売中
CONTENTS CHECK!
スクウェア公式
聖剣伝説
LEGEND OF MANA



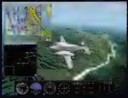
DigiCube
聖剣伝説最速攻略本、
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ポストカードブック
○「聖剣伝説」に登場するとっても愛らしいキャラクターで全編を彩るポストカードブック。
○巻末には簡単な設定資料集のおまけもつ
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ULTIMANIA（アルティマニア）
9月発売予定
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ジグソーパズルブック（仮称）
COMING SOON
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
オリジナル・サウンドトラック
SSCX-10034（2枚組）—— 価格／2,718円（税別）
好評発売中
スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。
◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター
03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく）

全世界のゲーマーを熱くさせるビッグタイトル！

Fly!:フライ! 完全日本語版

次世代からやってきた究極のフライト・シミュレータ！
Fly!を越えるのはFly!2しかありえない！





・人類の長年の夢、空を飛ぶための究極ツール、"Fly!"
・精密なナビゲーションシステムで、世界の空をひとっとび、9500の空港を網羅しています！
・マルチプレイ可能。編隊飛行の醍醐味が味わえます！





空のすべてが知りたくなったら…Fly!

※初心者から現役パイロットまで、
誰もが納得の完全日本語マニュアル付

・OS: Win98/95/Mac ・CPU: Pentium 200以上推奨（3Dアクセラレターカード使用必須）
・メモリ: 32MB以上

◆7月下旬発売予定　◆価格:¥8,800（税別）

 Hybrid(Win98.95/Mac)

KINGPIN:キングピン

衝撃の問題作！ ついに解禁！ 驚愕のグラフィック、
エグさ、残酷度、過去に類を見ない問題作！

正義の味方は、もう飽きた。裏の世界でのし上がるダークなストーリーが超グッド！悪に染まっていく自分がコワイ。

良心？そんなもん、ドブに捨ててしまえ！







暴力至上主義！

・OS: Win98/95 ・CPU: Pentium II 233以上 ・メモリ: 64MB以上（128MB以上推奨） ・グラフィックボード: OpenGL対応3Dカード推奨 ・4倍速以上CD-ROMドライブ必須 ・570MB以上の未圧縮ハードディスク容量必要

◆7月16日発売　◆価格:¥8,800（税別）

P&A

MAGIC & MAYHEM

幻想と神話のスーパーRPG・ついに日本登場！



呪文を操り、死者をよみがえらせることすらできる全能の主人公が、
中世風のファンタジックな国々を渡り歩いてチャレンジングな冒険を続けます。
行く手を阻む敵モンスターは高度なAIを持ち、同じ冒険は二度ありません。

MAGIC & MAYHEM
マジック&メイヘム・完全日本語版

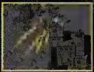
・OS: Win98/95 ・CPU: Pentium 200以上推奨 ・メモリ: 32MB以上推奨
・HD容量: 135MB以上（345MB以上推奨） ・4×CD-ROM
・サウンド:Win98/95互換サウンドカード ・要DirectX 6以上

◆6月23日発売　◆価格:¥7,800（税別）

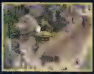
キングダムズ TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS™

闇が世界を支配する





リアルタイム・ストラテジーの
金字塔が出現！
圧倒的な様式美の中で幻想的な
戦いが繰り広げられる。



・OS: Win98/95 ・CPU: Pentium 233MHz以上
（Pentium II 以上推奨） ・メモリ: 64MB以上推奨

◆7月9日発売　◆価格:¥8,800（税別）

P&A
株式会社 P&A
www.panda.co.jp
〒190-0012 東京都立川市曙町2-19-13 第3宝光ビル6階
TEL:042-525-9501 FAX:042-525-9502

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。


NEED FOR SPEED : HIGH STAKES

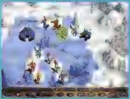

HEAVY GEAR II

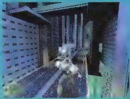

DRAKAN : ORDER OF THE FLAME

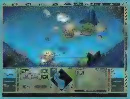

ファーストクイーン ~ザ・ニューワールド~


Jack Nicklaus 6 : GOLDEN BEAR CHALLENGE


RE-VOLT


WARHAMMER 40,000 : RITES OF WAR


SLAVE ZERO


SUBMARINE TITANS


TANAKA


THRUST, TWIST'N TURN

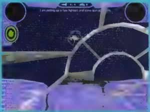
映画「スター・ウォーズ」の世界をデスクトップ上に再現

話題超大作「スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス」を題材にしたゲームをはじめ、スター・ウォーズの世界観をゲーム上に再現しているゲームタイトルを4本収録しました。詳しくはp.090～095の記事をご覧ください。


STAR WARS EPISODE I : THE PHANTOM MENACE


STAR WARS EPISODE I :RACER


STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D


STAR WARS X-WING ALLIANCE

ただで遊べるネットワークゲーム

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「DESERT FIGHTERS」を収録しました。アフリカの砂漠上空で、レシプロ機でのドッグファイトを繰り広げるフライトシミュレーターです。詳しくはp.104、105の記事をご覧ください。


DESERT FIGHTERS

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.152からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

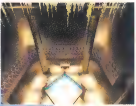
Play Online

海外ゲームの最新情報を

8月号のE3スペシャルニュースでは64本もの新作ゲームを紹介したが、それ以外にも、まだまだ数多くの大作ゲームが発売を控えている。今月は、これらの日本初紹介ゲーム5本の情報を中心に、気になる大作の続報もお伝えする。

WEREWOLF THE APOCALYPSE: THE HEART OF GAIA

WEREWOLF THE APOCALYPSE : THE HEART OF GAIA	
ジャンル	：アクションアドベンチャー
開発元	：DreamForge Intertainment社
アメリカ	
発売元	：ASC Games社
発売時期	：1999年第3四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：TCP/IP

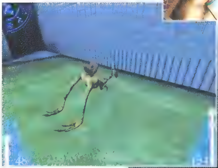


大地をつかさどる女神Gaiaが負傷したことから息を吹き返したWyrmの魔軍。これに対抗するために、Gaiaの息子でオオカミ人間の伝説的首領であるGarouが立ち上がるという、同名のテーブルトーク型RPGが原作となっている。人類にはかかわりのない所で行われていたこの戦いは、Garouを始祖とする13部族に分かれたオオカミ人間たちへと継承されていく。プレイヤーはこのうちの1部族、ホワイトハウラー出身のリアンという若者となって、自らの宿命、そしてWyrmたちとの戦いに挑むのである。

開発を担当しているのは、「SANITARIUM」で異色な世界を作りあげたDreamForge Intertainment社である。このゲームもまた、現在18本ものライセンス契約を交わしているというEpic Games社のUNREALエンジンを使用して制作されている。

オオカミ人間には付きものの変身シーンは、モーフィングエフェクトを使って見事に表現している。主人公リアンはごく普通の青年だが、5mはあろうかというオオカミ人間になったり、普通のオオカミへと変身する。この変身を効果的に演出するために、ゲームエンジンを改良しており、すさまじい変身場面が見られるという。マルチプレイモードでも相手のひょう変する姿が見られるようだ。そのほか、3人称カメラ視点へのスムーズな移行やAIの改良など、さまざまな開発努力がなされている。

シングルプレイでは20程度のレベルが用意され、中には部屋全体が45°の角度に傾斜したまま構成されている不思議な世界もあるのだという。このゲームでは、スクロールを見つけて自らの魔力を強化するのだが、スクロールは使い捨てタイプのものではなく、使用すればするほど攻撃力や防御力が高められるようだ。

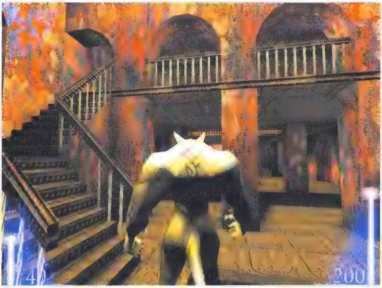




現在公開されている唯一の武器による戦闘シーン。両わきの弾薬とヘルス値の下部分にあるゲージは何を指しているのだろう?

ここが注目ポイント!

基本的なゲームのコンセプトを知って、別のゲームに似ていることに気付いた読者がいるかもしれない。同名のオリジナルのボードゲームを制作したのはWhite Wolf社といい、6月号の海外ニュースで紹介した「VAMPIRE:THE MASQUERADE REDEMPTION」のボードゲームを制作したメーカーでもあるのだ。ファンタジーに精神世界の味付けを施し、最近でも人気商品を連発している。

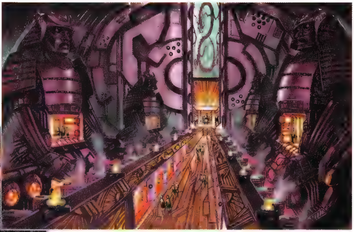


オオカミ人間に変身したシーン。左上に現れた座標のようなものは、月齢に関係があるようだ

NEWS Summary

最速紹介!!

Freelancer

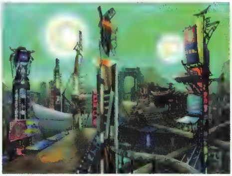




左はブリトニア家の酒場で、右は取引場(国籍不明、クサリ家のものか?)のイメージ画である。酒場では、仕事の依頼や政情の変化などの情報が入手できる

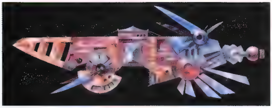
ここが注目ポイント!

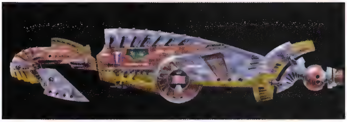
Digital Anvil社で、開発の陣頭指揮を執るのが、Origin Systems社時代に「PRIVETEER」や「WING COMMANDER」シリーズでその本領を発揮した開発者、Chris Roberts氏である。マルチプレイ機能は、シングルプレイ専用バージョンが発売された後に制作に入るという計画で、6ヵ月ほど遅れたリリースになる模様。



これは、惑星内でのメインインターフェースのイメージ画。日本から進化したクサリ家のテリトリーである

Freelancer
ジャンル：アクションRPG
開発元　：Digital Anvil社
アメリカ／ヨーロッパ
発売元　：マイクロソフト
発売時期：2000年末
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり





5月に開催されたE3では、アメリカのメディアの投票によるベストオブザショウにも選ばれた「Freelancer」。発売はまだ1年以上先で、現段階ではメディアへの露出を押さえているだけに、ほとんど情報が出ていない。今回は、ようやく許可をいただいたアートワーク数点を掲載し、その後分かった情報を併せて紹介する。

Freelancerは、battle.net形式で100人規模のマルチプレイが楽しめるアクションRPGで、地上で主人公を操作するときには「BLADE RUNNER」(エレクトロニック・アーツ・スクウェアより発売中)のようなクオータービューであるが、宇宙に飛び立つと、1人称のアクションモードに切り替わる。アイデア、技術力ともに新奇で、新しい世代のゲームを予感させる。ゲーム上で2km程度に相当する長さを持つ宇宙ステーションには、1万2000以上のポリゴンを使用するなど、すべての面で破格なのである。

今までに判明しているFreelancerのストーリーを紹介しよう。今から1000年ほど未来の宇宙では、人類による拡張政策のために太陽系の資源は枯渇し、母なる地球の風景は遠い昔のおとぎばなしになっていた。第1次太陽系戦争の終えんと共に台頭した、リバティ家(アメリカ)、ブリトニア家(イギリス)、ラインランド家(ドイツ)、クサリ家(日本)の4帝国によってテリトリーが主張され、それぞれが新世界への拡大を目論んでいる。プレイヤーはこの宇宙で自由な生活を営む"フリーランサー"として、密輸を含めた商品の運搬や護衛、海賊退治などの仕事の引き受け、新しい星への探検を行うのである。

シングルプレイは直線的なストーリーではなく、その時々のシチュエーションに合わせてどんどん変化し、ランダムにサブクエストが挿入されるようだ。プレイヤーの知名度は帝国によって異なっており、"だれの味方をするか"や"その領内でどんな行動を取るか"でストーリーに違いが出てくるのだ。また、優れたAIを持つNPCが数多く存在し、プレイヤーはコミュニケーションを取りつつ、ゲームを進行させることが必要となる。経済モデルもあり、同じ物資を同じルートで輸出入を繰り返していると、その商品価値は下がってしまうのだという。得た収入は、より高価な宇宙船や強力な武器の購入に当てることになる。

Japan Premiere

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	
ジャンル	：3Dシューティング
開発元	：Raven Software社
アメリカ	
発売元	：アクティビジョン
発売時期	：2000年第1四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：最大16人まで

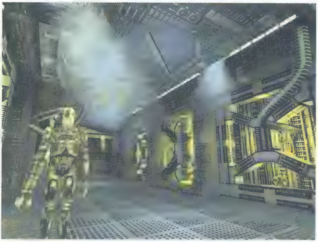
プレイヤーが指令を受けることになる警護隊隊長のトゥヴォク。マルチプレイモードでは、登場人物すべてのスキンテクスチャーが用意されるというのがマニアックだ

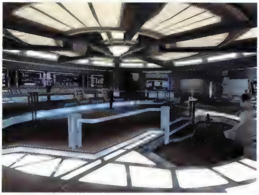


『スタートレック』を題材にしたパソコンゲームが1999年になって数多く発表されているが、「STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE」はその中でもかなり注目されているタイトルである。「HERETIC Ⅱ」を制作したRaven Software社が、QUAKE Ⅲエンジンを使用して開発を進めている。このゲームが題材にしているのは、テレビシリーズ『スタートレック ヴォイジャー』の世界観で、シリーズの登場人物をすべてポリゴンキャラクターとしてゲームに出演させるという意欲作である。

プレイヤーは、USSヴォイジャーの特別警護隊、エリートフォースの一員として船に乗り込み、警護隊長トゥヴォクの命令に従って船内外の警備に奮闘する。ゲームはすべて1人称のカメラ視点で進行するため、ヴォイジャーの乗組員そのままの体験ができるという趣向である。船内もテレビシリーズで設計された青写真を元にレベルデザインされ、90%以上忠実に復元している。シナリオの構造は非常にフレキシブルになっており、ミッションを終わらせる方法も複数用意されている。ほかの隊員たちも自分に与えられた任務を常時遂行しており、例えば、ボーグが船内に乗り込んできたら、プレイヤーが参加する／しないにかかわらず、ほかのエリートフォースのメンバーは勝手に戦闘を開始するのだ。これは、Raven Software社の開発陣によってICARUSシステムと名付けられており、自分の利益となるかどうかを判断し、次に何をするかをプレイヤー自身が決めることになる。

マルチプレイモードでは、登場人物全員が選択可能になり、ヴォイジャーのほかにも、ボーグやクリンゴン星人の戦艦でもデスマッチができるようだ。スタートレックの権利を持つParamount社は、主要メンバーがゲーム内で殺されるのを嫌っており、Raven Software社はこのデスマッチをHolo Matchと命名することで、この問題を切り抜けた。つまり、プレイヤーは"ホロデッキ"という仮想空間の中で戦うことになるのだ。





ここが注目ポイント！

id Software社と昔から協力関係にあるRaven Software社は、「DOOM」の時代から3Dエンジンには精通しており、今回のQUAKE Ⅲエンジンにもすでにかなりの改良を加えているようだ。テレビ作品のライセンスを得たことによって、アクション性を大事にしていた今までの同社のスタンスがどう変わってくるかが興味深い。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

NEWS Summary



ドラゴンを使って城を攻めているシーン。征服した敵の町の不満度が高ければ、自軍を配備していないと反乱が起こることもある

Japan Premiere
AGE OF WONDERS

「UNREAL」で一躍トップデベロッパーに踊り出たEpic Games社の最新作は、なんとファンタジー世界を舞台にしたターンベース型の戦略シミュレーションである。この開発チームが手掛ける初ジャンルの作品となるだけに、その動向は気になるところ。最近発売された「TOTAL ANNIHILATION：KINGDOMS」や1999年内には制作発表されるであろう「WARCRAFT Ⅲ」など、ライバルのひしめくジャンルでもあり、かなり気合の入った作品になるだろう。

エルフ、ドワーフ、オーク、その他の種族が平和に共存している世界へ人間が侵入したことによって、その均衡が破られ争いが起こる。これがこのゲームの背景となる。ゲーム自体はRPG色が強く、主人公は経験を積むことによってさまざまなスキルを成長させることができる。合計で12種族が登場し、選択した種族によって特殊能力や協定を結べる相手などが違うため、種族ごとにストーリー展開が変わるようだ。ミッションは、軍事力による制圧から外交、隠密、裏切りなどの要素を含んだ趣向を凝らしたものが用意され、使用できるユニットも多いために戦略的決断を常時求められることになるだろう。

マルチプレイモードでは、LANやインターネットで最大12人までが対戦できるほか、ターンベース型の戦略シミュレーションであるために、気の合った相手とプレイバイメール方式での対戦もできる。マップは大小さまざまなものがあり、地下2階までのダンジョンがいくつか用意されるという。"ファーストコンバット"と呼ばれるゲームモードでは、ユニットが出会った時点で、ステータスや地形に合わせて瞬時にデータの処理をしてくれるため、マルチプレイのスピードアップが可能となる。

ここが注目ポイント！

ユニットは200種以上登場する。各ユニットには4段階のレベルがあり、プレイヤーの力によって生産するユニットのレベルも異なってくる。"ヒーローユニット"と命名された特殊技能を備えたキャラクターユニットがあるが、魔法のスクロールや宝物の存在するダンジョンなどの特殊な場所には、これらのヒーローだけで冒険しなければならない。



AGE OF WONDERS	
ジャンル	：戦略シミュレーション
開発元	：Epic Games社/Triumph Studios社
アメリカ	
発売元	：Gathering of Developers社
発売時期	：1999年第4四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：TCP/IP

Japan Premiere
FORCE 21



使用兵器は多いが、歩兵隊が登場しないというのは残念。歩兵は戦略的にも重要な要素だと思うが、近未来には存在意義が無くなるのだろうか？

コソボ紛争解決の道を模索するに当たって、アメリカ、中国両国の意見の違いが全面に出たが、ミリタリー系のゲームソフトで頭角を現したRed Storm Entertainment社の最新作は、2015年にその両大国が武力衝突を起こすとどうなるか、というシミュレーションである。1990年代半ばに、アメリカ軍によって開発された戦争シミュレーションプログラム、「FORCE XXI」に基づいて制作されているのだ。FORCE XXIとは、各国の軍事力や開発力などを想定し、ある状況下での戦争を模擬的に行なうためのもので、情報伝達の効率化や部隊、犠牲者の少人数化を目的として現在も研究が続けられている。このプログラムのアルゴリズムを使って、2015年に起こり得る両国の戦争をシミュレートしたのがこのゲームであり、実際にこの軍事プロジェクトの初期開発に携わり、湾岸戦争でも活躍したFrederick Franks Jr.大佐にアドバイスを受けている。

中国政府が聞けば怒って不買運動をも起こしかねない内容だが、一応両国どちらでもプレイできるようになっている。プレイヤーは最大16師団にコマンドを与える司令官となる。実在するタンクやヘリコプター、などの兵器50種を使用し、中国本土からロシア、カザフスタンなどを舞台にした30のミッションを戦い抜く。戦闘による死傷者の数までも、常時確認しながらプレイしなければならないようだ。クリックの速さなどという既製のリアルタイム戦略シミュレーションとは趣が異なり、情報管理や軍事力のコーディネーションが問われるゲームだと言ってよいだろう。

FORCE 21	
ジャンル	：戦略シミュレーション
開発元	：NovaLogic社
アメリカ	
発売元	：Red Storm Entertainment社
発売時期	：1999年8月
日本	
発売元	：マイクロマウス
発売時期	：1999年8月
ネットワークサポート	：TCP/IPで4人まで

ここが注目ポイント！

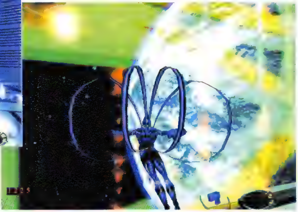
マルチプレイモードは最大4人までと少数ながら、デスマッチや協力プレイも楽しめ、10程度のマルチプレイ専用マップも制作されているようだ。マップエディターやシナリオビルダーが付属する予定で、プレイヤー自ら戦場の状況を想定して楽しむことも可能だ。



Japan Premiere

MDK2





飛べるカート、ガンパワーのマックス、頭脳明せきなホーキンス博士を、レベルによって使いこなさなければならない

コアゲーマーの評価は日本でも高かった「MDK」(Murder Death Kill)の最新作が発表された。制作しているのは「BALDUR'S GATE」の成功で日本でも知名度の上がったBioWare社。現在はまだ20%の完成度だが、グラフィック部分の開発はかなり進んでいるようだ。

全身黒のボディースーツで身を固めた主人公が、ストリームライダーと呼ばれる悪の支配者たちを相手に戦うというのが前作のストーリーで、隠密行動や潜伏などの技を使った目新しいゲームプレイだった。新作のストーリーはまだ発表されていないものの、主人公カート・ヘクティックに加え、前作でおなじみのホーキンス博士と、6本足のスーパードッグ、マックスという二つのキャラクターでもプレイできるようになる。敵となるのはストリームライダーたちの第2波で、個性のあるエイリアンが20種程度用意されている。今回は、惑星の表面だけでなく、宇宙船や隕石の上なども舞台となるようで、九つ程度のミッションに50ものマップが制作されているのだ。

前作ではリボンシュートと呼ばれる奇妙な背中の羽で飛行できるのが印象的だったが、この機能は新作にももちろん継承されている。そのほか、最近はやりのスナイパーモードや、身体を透明にし、周囲の環境になじませるカメレオン型のスーツなども登場するという。これらのエフェクトからも想像できるように、3Dアクセラレーターは必須となる模様。残念なのは、シングルプレイで最高のゲームを体験してもらうという判断で、マルチプレイが引き続きサポートされないことだろうか。

MDK2

ジャンル：アクション
開発元：BioWare社
アメリカ／ヨーロッパ
発売元：Interplay Productions社
発売時期：未定
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：シングルプレイのみ

ここが注目ポイント！

リボンシュートを背負ったカートは最もオリジナルに近く、ホーキンス博士は新しい武器を開発する能力を持っている。マックスは手足の多さを利用して、数種の武器を一度に使いこなせるようになるようで、それぞれ異なった手段で難関を切り抜けていくことになるだろう。

Japan Premiere

ORCS：REVENGE OF THE ANCIENT



1999年のE3で、完全ネットワーク仕様RPG「MIDDLE-EARTH」の発表がなかったのは期待外れだったが、同じくJ.R.R.トールキンの『指輪物語』の世界であるMiddle-Earthを題材にした別タイプのゲーム「ORCS：REVENGE OF THE ANCIENT」が発表された。原作ではわき役だったオークを主人公にし、オークの戦士を作り出して、この世界の歴史を変えて行くのが目的である。時代設定は指輪戦争と同じころになっているらしいが、"やみの力"サウロンとその僕(しもべ)以外の登場人物は出てこないようだ。ただし、プレイヤーはオーク族のキャプテンとして、物語で描かれているトロール、コーセイアー、ハラドリムなどの諸種族に加え、イシリアのレンジャーなどの人間たちとも戦うことになる。

このゲームでは、最大で4人までをコントロールすることができ、NPCを合わせると6人までのパーティーを組むことが可能になる。プレイヤーは、各キャラクターに持たせる武器や特殊技能を決定し、訓練しなければならない。いかにバランス良くメンバーたちを育てていくかがこのゲームの重要な要素であり、訓練所で剣の素振りや弓の訓練をさせたり、鉱山に送り込んで鍛えたりするようだ。1人を訓練している間に、ほかのキャラクターで冒険に出ることも可能で、キャラクターに"背後から命令する"形でコマンドを伝えるというコンバットスタイルになる。マルチプレイモードでは、自分の育てたキャラクターをアリーナに送り出して、ほかのオークと勝負させるという形式が考えられている。オーク戦士は、"コンポビルダー"という機能を使って、特殊技能や構えを組み合わせることができるようになるという。

ここが注目ポイント！

このゲームと完全ネットワーク仕様RPG「MIDDLE-EARTH」はまったく別物であるとしながらも、世界観や見た目を統一するために、両開発チームともコミュニケーションを取って制作を進めているという。ちなみに、Berkeley Systems社はスクリーンセーバー「AFTER DARK」の開発でも有名だ。



育成ゲームのような要素があり、日本でも受けるかもしれない。この画面は、剣技を鍛えるための訓練所のようだ

ORCS：REVENGE OF THE ANCIENT

ジャンル：戦略アドベンチャー
開発元：Berkeley Systems社
アメリカ／ヨーロッパ
発売元：Sierra FX社
発売時期：未定
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

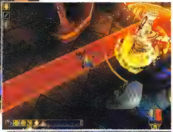
NEWS Summary

SANITY

SANITY	
ジャンル	：戦略アクション
開発元	：Monolith Productions社
アメリカ	
発売元	：Monolith Productions社
発売時期	：1999年第4四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ	：16人まで対応



グラフィックも美しいが、インタラクティブな音楽を可能にしたDirect Musicにも対応することがすでに決定している





今から30年後の近未来。心のエネルギーを利用して超能力を繰ることのできる新人類が、政府の研究機関アイケン・インスティテュートによって続々と見いだされた。“サイオニック”と名付けられた彼らは、自らの持つ才能におびえ、やがて狂気に陥り、暴動を起こしてしまう。主人公である政府側の工作員、ナタニエル・ケインもパイロキネシスと呼ばれる火を操れるサイオニックだ。プレイヤーはこのナタニエルとなって、サイオニックたちの総本山であるアイケン・インスティテュートに乗り込んでいくのである。

開発元のMonolith Productions社は、「BLOOD II THE CHOSEN」や「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」でも使用されたLithtechエンジンを利用し、クオータービューの3人称視点のアクションゲームを作り出している。戦闘の方法が非常にユニークで、サイオニックパワーの超能力を示すカードでデッキを組む「マジック・ザ・ギャザリング」タイプのシステムなのである。この超能力は先に述べた火炎系魔術のほか、シャーマニズム、鬼神術、エジプト系錬金術など合計8種類用意されており、どのタイプの超能力を選択するかで、攻撃方法やプレイヤーの能力も変わってくる。

これらの超能力は、美しいグラフィックを多用した特殊効果を用い、火の玉を撃ち出すようなものから魔獣を召喚できるものまで多種多様である。デッキを使うことによってランダム性が出て、敵との対戦時に緊張感が倍増する。出会った敵とは精神力と精神力のぶつかり合いになるのだ。もっとも、これらの超能力を使用することで、ヘルス値や“サニティ値”と呼ばれる心の健康値までもが刻々と変化し、あまり超能力を使い過ぎると、脳破壊を起こしてしまうことになるのだ。

ここが注目ポイント!

サイオニックパワーの中には“ラスベガス系カジノホール魔術”などというMonolith Productions社お得意の悪乗りジョークもいろいろ用意されているようだ。公式のホームページで、発売後も新しいカードの追加を行う予定で、プレイヤー同士での交換の場を設けるなど、プレイヤーコミュニティーの育成にも力を入れていく方針だという。

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

6/2 Brian Hook氏がid Software社を退社

John Carmack氏の右腕として「QUAKE II」「QUAKE III ARENA」の開発に携わってきたBrian Hook氏がid Software社を辞めた。翌3日には、「EVERQUEST」の開発でおなじみのVerant Interactive社への移籍が発表された。Hook氏はid Software社以前に、スリー・ディー・エフ・エックスでGlide を、シリコングラフィックスではOpenGLの開発にも関与した名うての3Dプログラマー。

6/8 E3ベストオブザショウはFreelancerに決定

5月に開催されたE3(Electronic Entertainment Expo)で出展された作品の中から、アメリカのメジャーエンターテインメント40誌が投票で最も優れた作品を決定するベストオブザショウに、マイクロソフトの「Freelancer」が選ばれた。もっとも、p.019のニュースでも紹介しているように、Freelancerは2000年末の発売予定なので、日の目を見るのはもう少し先となる。

このほか、競合ぞろいだったRPG部門では、アクティビジョンの「VAMPIRE THE MASQUERADE-REDEMPTION」が、アクション部門では、Sierra社の「TEAM FORTRESS 2」が選出されている。

6/14 LevelordがHALF-LIFEのアドオンソフトのマップ制作に参加

Gearbox Software社が現在開発を進めている「HALF-LIFE」のアドオンソフト「OPPOSING FORCE」の制作で、レベルデザイナーのオールスターを召集することを発表。手始めに、「SiN」のレベルデザインを担当した、LevelordことRichard Gray氏が、デスマッチ用のマップ制作に参加することが決定した。

6/16 ソニーの総合エンターテインメントセンターMetreonがオープン

Sony Development(ソニーの1部門)が経営する大型レジャーランド、Metreonがサンフランシスコにオープン。Metreonには、映画館やアイマックス・シアター、ゲームセンター、レストラン街のほか、Sony Styleと呼ばれるソニーグッズ売り場やマイクロソフトグッズの専門ショップ、Microsoft SFなどの店舗が入っている。

また、Riva TNT2を開発したnVIDIA社とも提携し、双方の技術を結集させた「HYPERBAWL」や「BADLANDS」など、Metreon独自のアーケードゲームを展示している。ソニーの社長、出井氏自らが場所選びをしたといい、本誌の取材に対して「Metreonが将来的に、ネットワークを含めたエンターテインメントのハブのようになってくれたらいいと思います」と語ってくれた。2000年4月には東京・お台場のフジテレビ前にもオープンする予定。



壇上で、Metreonのオープニングのあいさつをするソニーの社長、出井氏。そのほか、ビル・ゲイツ氏やジョージ・ルーカス氏などそうそうたるメンバーが顔をそろえた

6/18 Alan Pavlish氏がOrigin Systems社に移籍

Interplay Productions社で14年にわたってディレクターを務め、最近では「DESCENT 3」をプロデュースしたTantrum Studios社(Inteplay Productions社の1部門)を統括していたAlan Pavlish氏が、Origin Systems社に移籍することが決定した。今後、Pavlish氏は、「ULTIMA ONLINE」のサポートチームを担当する予定である。

6/22 S3がダイヤモンド・マルチメディア・システムズ社を買収

ここしばらく買収のうわさが上っていたS3が、ダイアモンド・マルチメディア・システムズを“逆に”買収することが発表された。正式発表では、グラフィックチップからグラフィックボードの製作、そして、流通までの簡略化を進めるためということだが、S3にとってはサウンドカードやモデム、ホームネットワーキングシステムなどの供給にも着手でき、多角的な市場参入が見込めるようになる。また、ここ最近過当な競争によって体力を消耗していたダイアモンド・マルチメディア・システムズにとっても悪い話ではないと言えよう。S3は、「他社のグラフィックチップを使用した製品の開発も前向きに考えている」と話している。



快適なゲーム環境とは何か？ Meltdown 99で

6月7日から9日までの3日間、マイクロソフト本社のお膝元ワシントン州シアトル市で、ソフト／ハードメーカーを対象にDirectXの情報提供やテスティングを目的とした、Meltdown 99が開催された。DirectXは、3Dグラフィックや3Dサウンドの技術の進化に密接に関わっており、今秋にリリースされる予定のDirectX 7、2000年に登場するDirectX 8に盛り込まれる機能を見てみると、ゲームの未来が見えてくるはずだ。

Direct3DとOpenGLの統合は難航 Fahrenheitの行方は語られず

Meltdown 99では、DirectX 7の発表や開発のノウハウに関するセミナーも行われたのだが、1998年と比べてマイクロソフト側の態度が非常に冷静で、いつもの派手さが感じられないものだった。その大きな理由の一つとして、「DirectX 7で、OpenGLとDirect3Dを統合させるのは難しい」という見解を、1999年の初頭の段階で、すでにマイクロソフトが示していたことにある。

3Dグラフィックの表現で力を発揮するOpenGLとの統合は、id Software社のJohn Carmack氏を始めとする一部の業界のプログラマーたちによって、以前から熱望されていたものである。プログラマーにとっての使いやすさが主な理由だが、それまではDirect3Dで追い越そうという気風だったマイクロソフトも、2年前に方向転換し、1998年までの時点ではDirectX 7でローレベルAPI部分が、そしてDirectX8はScene Graph APIと共に「Fahrenheit」として一体化される予定だったのである。さらに言えば、OpenGLの開発元であるSGIが、OpenGLの改良にはほとんど関心を示していないことからも、Fahrenheitの誕生は、3Dゲーム業界で心待ちにされていたことだったと言えよう。

SGIとマイクロソフトの共同プロジェクトチーム自体も難航していることが知られており、今回のMeltdownでは今後の計画、予定についてはほとんど説明されなかった。事実、Scene Graph APIに関しては、今秋にβ版が配布されるということぐらいだったのである。

今回進行役を勤めたテクニカルエバンジェリストのAaron Higgins氏も、「今までのMeltdownでは注目を浴びることにも力を注いでいましたが、今年はもう少し実質的になり、"夢"をあまり語らないことにしました」とオープニングで説明した。この"夢"というのが、Fahrenheitのことだ。



DirectXの布教が本職のAaron Higgins氏。オープニングで「オンラインゲームやアップグレードサービスの課金方法として、外部取り付けタイプの金庫でユーザーの現金支払いを可能にさせる"DirectDeposit"を発表します」と語ったときは驚いたが、もちろんこれは彼のジョークである

DirectXはユーザーにとって無意味 将来的にはOSの一部となる

また、マイクロソフトはDirectXに関する姿勢の方向転換を図っている。ある関係者は「一般ユーザーにはDirectX APIの存在そのものさえ忘れてもらいたい」と語る。つまり、DirectXが提供する技術そのものよりも、この技術を使ってソフト開発者が創造するゲームデザインに目を向けてほしいということだ。これは、簡単操作でプレイできる、"ゲームマシン"としてのパソコンを念頭に置かれて開発されている"Windows Game Manager"（詳細はp.027にて説明）の開発理念と合致するものでもある。マイクロソフトは、DirectXを将来的に、OSの一部として扱っていこうと考えているようだ。

もっとも、Fahrenheitに関しては、一度言い出したマイクロソフトがそう簡単にあきらめるもはずもなく、計画が後退しただけという見方が妥当だろう。ゲームがいかに進化していくかを予想するには、DirectX 7以後のマイクロソフトの動きにも引き続き注目していく必要があるのだ。以下、Meltdownで発表されたDirectX 7の新しい機能を紹介する。



Meltdownの真の目的は、ハードメーカーとソフトメーカーが一堂に会し、サポートや相性問題に関する動作チェックを行うことにある。写真は45分ごとに区切られたスケジュール表



Aaron Higgins氏がプレゼンテーションで披露した"DirectDeposit"のイメージ写真。これはあくまでもジョークだが、同社がオンラインゲームの課金方法について研究しているのは事実だろう

分かったDirectXの方向性

ジオメトリー演算機能のサポートで大幅なパフォーマンスアップを狙うDirect3D

ジオメトリー演算の一部をビデオカードで肩代わり可能に

CPUパワーに負担をかける“Hardware Transformation&Lighting”(座標変換や光源計算)を、ビデオカードに処理させることができる新機能が発表された。この機能を使うには、DirectX 7をサポートするAGP対応ビデオカードが必要になるのだが、これによって30%から最大100%のパフォーマンスアップが見込めると、マイクロソフトのグループプロダクトマネージャー、Mark Kenworthy氏は語る。今までは3D Labs社の発売するOxygenシリーズなど、ワークステーション用のハイエンドビデオカードにおいてのみ、OpenGLを使ったジオメトリーアクセラレーションが可能だったことを考えると、これは一般ユーザー向けの3D機能としては画期的な進歩であるのが分かるだろう。



ビデオカードにジオメトリー演算機能の一部を処理させることで、最大100%のパフォーマンスアップが見込めると語る、マイクロソフトのグループプロダクトマネージャーMark Kenworthy氏

AI(思考ルーチン)や物理モデルなど、ゲームソフトにおいてCPUパワーを必要とする処理は多い。現在市場に出回っているCPUでも、1フレームあたりの平均が5万トライアングル程度の処理能力しかないため、ビデオカードのジオメトリーパイプラインを利用できるようになることで、フレームレートが向上する。グラフィックのみならず、AIなどそのほかの処理にCPUのリソースが割り当てられるため、トータルで高いレベルのリアリズムが達成できると予想される。

今回のセミナーでは、3D Labs社のTom Forsyth氏(開発者担当広報部)も、Oxygen GVX1を使ってジオメトリー演算機能の利点を説いていた。太陽光などディレクショナルな光源を使ったゲーム、特にフライトシミュレーターやレーシングのジャンルでは、この技術の恩恵を受けるだろうと、Forsyth氏は予想する。

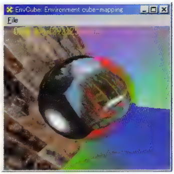




ジオメトリー演算機能を使用するSimis社の「TEAM ALLIGATOR」(Kuju Entertainment社より2000年第2四半期に発売予定)のデモも公開された。開発の初期段階にも関わらず、大量のポリゴン数が表示されており、美しいグラフィックがスムーズに処理されている。コクピット内のローカルライトはすべて太陽光が反映された自然なものである

よりリアルな描画を可能にする Cube Environmental Mapping

マルチテクスチャリングが開花したDirectX 6の発表時ほどの新機能はなかったが、ハードウェアに依存させることで、CPUに負担を与えない“Cube Environmental Mapping”という手法が新たに加わった。これはDirectDrawのサーフェイスを使用して、1面から6面までのテクスチャーに周辺の反射を表現させるというものである。ピクセルごとの調節も可能なレイトレーシング技法であるため、Sphere Mappingのようにディストーション(ゆがみ)もひどくなく、カメラ視点からも独立している。Defuse Lightingを使った影の正確な表現や、テクスチャーの部分的な反射を実現するSpecular Highlightingなどにも応用でき、リアルなレンダリングを可能にする技術として注目されそうだ。



1998年からスポットライトを浴び始めた“バンプマッピング”ほどの派手さはないが、いろんなところで活躍してくれそうなのがCube Environmental Mappingだ

立体眼鏡を正式サポート 1999年は本格普及のきざし

ディスプレイデバイスとドライバに加えてDirectDraw APIにも負担させることで、より本格的に3Dステレオグラフィックディスプレイ(立体眼鏡)にも対応する。ステレオグラフの表示には、ディスプレイデバイスとモニターの情報のコンビネーションが不可欠なのだが、これまではないがしろにされてきた面があり、.infファイルの情報も正しく表記されてない場合も多かったという。もっとも、完全自動とはならず、ユーザーによる設定が必要にはなるらしいが、数年前までは“バーチャルリアリティー”の旗手役だった3Dグラスの復活も、今後期待できそうだ。



Meltdown第1日目の夕方は、協賛した各ハードメーカーのデモ機が展示された。手前はS3がテクスチャーコンプレッション技術“S3TC”を披露している

サウンド面でのゲームの進化を支える DirectSound3DとDirectMusic

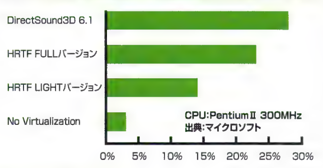
CPUへの負荷を大幅に軽減するDirectSound3D

DirectX 5／6でのボイスマネージメント機能は、ソフトウェアでエミュレートさせるという一時的な解決策でしかなかったが、DirectSound 7の最大の注目点と言えるのが、ハードウェアによるボイスマネージメント機能を最大限に生かせるようになったことであろう。これでCPUの性能とサウンドの関わりが薄くなり、その分、ほかの機能にCPUパワーを使えるようになった。

今回からはDirectSound用のバッファが、再生される最終段階まで、ハードウェアでアクセラレートするか、またはソフトウェアでエミュレートさせるかを認識させる必要がない。このことは特に3Dサウンドに重要なことで、DirectX 6.1以前のDirectSound3Dの、CPUに対する依存率の高さに対する、ソフトメーカー側の不満を解消させた形となる。具体的にはDirecSound 7の CPU依存率は、1チャンネル当たり0.12%までとなり、32チャンネルを使用しても4%未満の値に過ぎないのだ。

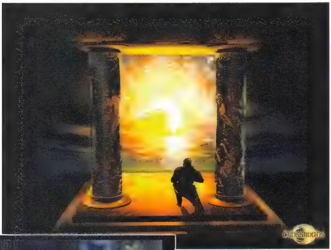
また、新しくなったHEL（Hardware Emulation Layer）と呼ばれるDirectSound3D用のソフトウェアは、Harman Industries社からライセンスを取得したVMAxのHRTFアルゴリズムを採用。HRTFとは、二つのスピーカーで3Dサラウンドサウンドを模倣するためのアルゴリズムのことで、FULLバージョン（High Quality HRTF）とLIGHTバージョン（Efficient HRTF）を使い分けることも可能だ。ユーザー側にモードを選択してもらうというオプションもでき、今後はコントロールパネルにおけるスピーカーの設定も重要になってくると予測される。

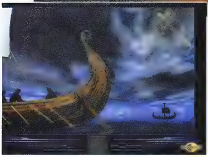
DirectSound3DのCPU占有率（12 Voice、22kHz）



ゲームサウンドを途切れることなく演出するDirectMusic

当初、インタラクティブミュージックとしてDirectX6.1でサポートされるはずだったDirectMusicは、開発が遅れているものの、ソフトメーカー側の反応はすこぶる上々で、2000年までに対応ソフトが約100タイトルも登場する見込みだ。これはDirect3D発表時のサポートタイトル数を大幅に上回る数である。





VR-1が製作中の、DirectMusic第1弾ゲームとなる「VR-1 CROSSROADS」。 AOLの会員のみがプレイ可能のネットワーク専用RPGで、テキストベース型であるため、音が演出する比重が高くなっている。今回デモを公開したVR-1社のJon Laff氏は、「これからは作曲家とオーディオプログラマーのコミュニケーションが非常に大切になってくるでしょうね」と語っていた

DirectMusicに関しては、1998年10月号に掲載した同レポートにも記載しているが、ランタイムで演奏したMIDIを、ゲームのアクションにシンクロさせるという非直線的な音楽を達成させるもの。これは、部分的なセグメントに分かれたMIDI音源を自在に組み合わせていく機能で、表示されている場面に従ってリズムやテンポを変化させながらミックスさせていくことが可能になる。例えば、敵モンスターと出会った瞬間にアップテンポになり、外界へ飛び出した途端にスケールの大きな交響曲に途切れることなく変化していくなど、リアルタイムで"音の雰囲気"をカスタマイズさせるための、タイミングを計るメカニズムであるのだ。

DirectMusicを構成する四つのコンポーネント

DirectMusicのコンポーネントは、大きく分けて四つになる。楽譜やサウンドセットを製作するためのオーサリングツールであるDirectMusic Producer。そして、インタラクティブ音楽やMIDIファイルを再生するエンジン部分のDirectMusic Performance Layer。さらに、ローレベルでMIDIやDLSを取り扱うDirectMusic Core。最後にDLSファイルをアクセラレートするためのオーディオハードウェアが来る。インターフェースの数も多く（ゲーム製作に関わりの無いものも多い）、DirectMusicの製作には新たな専門知識や作曲能力も必要になるが、演出という部分で見過ごされがちだった音楽に、新しい息吹が誕生したとも言え、今後の発展が楽しみな機能である。

残念なのはこれらの機能がWindows 2000とWindows 98 Second Editionでのみサポートされる予定であるという点だ。現時点で発売されているDirectMusic対応のサウンドカードはヤマハのWave Forceシリーズのみだが、今後、多くの対応カードが登場するのは間違いない。



DirectMusicのほか、DirectSoundとDirectSound3DをサポートするWaveForce 192 Digital。ヤマハ製のサウンドチップYMF724を搭載しており、MIDI再生で強みを持つ

ボイスチャットをサポートするDirectPlayなど そのほかの注目機能

コンシューマーゲーム機並みの操作性を実現する Windows Game Manager

Windows Game Manager（以下、WGM）は、もともとはDirectX 6で追加される予定だった機能だが、DirectX APIからは切り離されてWindows 2000の一部分として統合されることが判明した。WGMは以下の4要素から成る。

①Application Manager

しばらく使用されていないゲームなどのアプリケーションを検索し、セーブデータやセットアップデータは保存して、後はプログラム本体をHDDから消去してくれる。これによって、HDDの容量不足に悩むことなく、ゲームを楽しむことができるだろう。

②DirectInput Mapper

インストールしたゲームに適切なインプットデバイスを自動設定してくれる。

③Platform Performance Profiler

使用しているシステムのスペックに合わせて、ビデオやオーディオなどのオプションを最適なものに自動設定する。もちろん、手動でも設定変更は可能。

④Parental Control System

レーティング（年齢制限）を課したソフトウェアへのアクセスを調節する。そのアプリケーションを使用できる時間帯や期間などの設定も可能になる。

以上のことからも、WGMは“ドロップ&プレイ”型で一般消費者受けしている、コンシューマーゲーム機に対抗する処置であることが分かるだろう。Parental Controlは1998年の発表時にはなかった機能で、これは最近問題視されているゲームと暴力の関係論に対する対処であると思われる。アメリカではパソコンユーザーの85%がゲームで遊ぶという統計があるが、この問題はマイクロソフトにとっても避けて通れないものなのだろう。いずれにせよ、より簡単な設定というのは、この業界のだれしもが語るユーザー拡大のための悲願である。



Windows 2000の機能の一部として提供されることが決まったWindows Game Manager。コンシューマーゲーム機並みの操作性を実現して、パソコンゲームのマーケットの拡大を目指している

Windows CE向け機能強化で Dreamcastの進化をサポート

Dreamcast は、E3で実際にプレイできる最新のコンシューマーゲーム機であったため、アメリカのゲーム業界内での期待は大きかった。今回マイクロソフトが公表した計画では、DirectX 6.1の主要APIとなるDirectDraw、DirectSound、DirectShow、DirectInputの限定β版を今夏にリリースし、ついで2000年の第1四半期には、DirectX 7版の上記APIのほか、Direct3D IM、DirectMusic、DirectPlayをリリースする予定である。

アメリカでは優れたゲームソフトの移植が次々と発表されているだけに、これからのDreamcast市場の活性化はじゅうぶんありえる。Dreamcastに搭載されているPowerVRによるジオメトリー演算処理も可能であると言うが、何よりもDirectMusicを使ったソフトの登場に期待したいところだ。

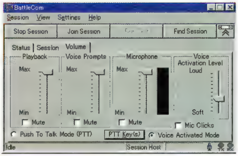


E3で海外デビューを果たしたDreamcast。Windowsプラットフォームの強みを生かして、DirectXのバージョンアップによる機能強化を予定している

Visual Basicによる開発をサポート

機能の充実してきたDirectXのマルチメディアAPIが、簡単なゲーム製作には持ってこいのVisual Basicでもサポートされることになった。もっとも、アメリカではほとんどVisual Basicでゲームが製作されることはないが、ビジネスアプリケーションなどの用途にDirectX 7が使用される可能性が大きい。具体的にはDirect3D IM、Direct3D RM、DirectDraw、DirectMusic、DirectSound、DirectInput、DirectPlayがサポートされる。

DirectXの強化を目的とした二つの技術提携



ゲームのプレイ中にボイスチャットを可能にするツール。ICQと連携して、「Age of Empires」「HALF-LIFE」「QUAKE Ⅱ」などのタイトルと組み合わせて利用できる

http://www.shadowfactor.com/

本文でも触れているが、マイクロソフトはHarman Industries社との間でVMAxに関するライセンスを取得したほか、以下の二つの提携を発表している。すでに実用されている技術だけに、業界内でのデファクトスタンダードになる可能性を秘めている。

①BattleComテクノロジー

マイクロソフトは、DirectX 8で標準装備される予定のボイスオーバー技術「BattleComテクノロジー」を開発したShadowFactor社を買収。インターネットを介したゲームで、テキストだけでなく、実際の声を使って相手や仲間とコミュニケーションできるようになる。

②DirectSoundにEAXの機能を付加

これもDirectX 7に追加される予定で、クリエイティブテクノロジーとの提携によって実現した。フランジ、コーラス、イコライザー、エンバイロメンタルリバーベレイションなどの音響効果が、DirectSoundに統合される。これによって、DirectSound3D対応サウンドカードは、EAXへの対応が可能になり、対応ゲームタイトルの普及も促進されることが予想される。

DEUS EX インタビュー with ION Storm

1999年4月号で訪問したION Storm社に再度潜入し、期待のRPG「DUES EX」と、「DAIKATANA」のその後を探ってきた

テキサス州ダラス市でも「街の名物」的なチェイスタワーの最上階を陣取るION Storm社。社名どおりに嵐の天候に見まわれたわれわれ取材班は、「ANACHRONOX」製作者であるTom Hall氏とのインタビュー（1999年4月号）に続き、現在UNREALエンジンを使って製作中の最新作「DUES EX」を間近で見てきた。

この取材のために、DUES EXのディレクターであるWarren Spector氏と、同じくリードデザイナーを務めるHarvey R. Smith氏に、オースティン支部からわざわざご足労いただいている。E3の直後ということもあり、オフィス内は閑散としていたものの、自称「Storm Trooper」たちのこの作品にかける意気込みを感じることができた。

Play Online（以下、**PO**）　E3で少しだけ拝見させていただいたのですが、DUES EXは見る側の反響もなかなか良かったみたいですね。

Warren Spector（以下、**WS**）　はい。E3のベストオブRPG部門でもANACHRONOXと共に最終選考に残っていますし、各誌の評判も上々でしたね。

PO　ではまず、背景となるストーリーからお話し下さい。見たところ現代もののようですが。

WS　いや、21世紀の中ごろを舞台にした近未来なんです。今から50年先、と言ってもかなりの部分で現在の風景と重なっていますし、自由の女神像やホワイトハウスなど、本物の青写真を入手してレベルを製作した部分が数多くあるんです。

PO　ホワイトハウスの青写真？　それってやばいでしょう？

WS　……まぁ。いろいろ話さないほうが身のためってこともありますから（笑）。で、ストーリーですが、プレイヤーである「あなた」が、政府に雇用されたばかりのテロ対策チームのエージェントとして成長していくというものです。

PO　「成長」を具体的に説明すると？

WS　RPGで言うスキルの向上です。最初のキャラクター設定では、プレイヤーは自分のキャラクターの容姿を設定するのですが、これは白人系、黒人系、アジア系、ラテン系といった非常に大まかなものに過ぎません。スキルは現時点で14種用意されていて、容姿を選んだ後は与えられたスキルポイントを好みに従って振り分けて行くわけです。



DUES EXのデザインチームを統括するHarvey R. Smith氏は、Multitude社で「FIRETEAM」の製作に絡んでいたこともある有能な人材だ

PO　これらのスキルは実際のゲームプレイにも関わってくるようなものなんですか。

WS　ええ、このゲームでこだわろうと思ったのが、そこなんですよね。普通のゲームなら、どんなに多くのスキルがあろうとも、すべての場面のゲームプレイに直接関連してくるものは少ないですよね。このゲームではスキルの種類を最少限に抑えながらも、そのスキルにポイントを加点することによって異なったアクションができるようになっているのです。例えば、Marksmanship（射撃）というスキルがありますが、これは能力が上昇するに従ってスナイパーモードで手ぶれが起こりにくくなります。もちろん、スナイパーとして自分のキャラクターを磨く意思がないのなら、このモードを使ってゲームを進行させる必要はありません。

PO　ユーザーのプレイの仕方にゲームの方が順応していくと言うことですか。

WS　そうですね。このほか、非戦闘タイプの医療、ステルス、Lock Picking（開錠）などというスキルもあります。ゲームを進行させていく上で、常に複数の「やり方」があるのです。ガンガン撃ちまくる武闘派のプレイヤーであってもプレイを楽しむことは可能なんです。

PO　ゲームの最終目標はなんですか。

WS　最初はエージェントとしてテロリストの制圧に乗り出す主人公なんですが、そのうち自分の所属する反テロ組織「UNATCO（United Nation Anti-Terrorists COalition）」の背後で暗躍する影を感じ始めます。主人公は、組織の裏を知りすぎたために、そのうち大きな陰謀に巻き込まれていってしまうのです。

ストーリーの補足をしておくと、今から50年後の世界ではテロリズムの台頭が政府の頭を悩ませているという設定だ。プレイヤーは、UNATCOのナノテクノロジーによって超人間化されたエージェントとして入隊し、ゲーム開始が仕事の第1日目になる。最初は何をしていいのか分からないが、トレーニングミッションなどをこなすうちに徐々に理解できる仕掛けになっているようだ。

PO　DUES EXで頻繁に機械的な女性の声でボイスオーバーがかかる部分があるようですが、あれはだれがしゃべっているのでしょう？　ただのガイドのようなものなんでしょうか。

WS　あれは主人公のパートナーのような存在になる、バーチャルアシスタントと呼ばれているものです。ゲーム開始早々は、彼女が実際に何者なのかはプレイヤーに分からないのですが、ミッション内容などの指示を与えてくれるのです。彼女の背景や実態を解明していくのも、実はストーリー展開の重要な要素の一つなんですけどね。



Warren Spector

コンピューターゲーム業界歴は15年程度だが、その以前はSteve Jackson Games社やTSR社などで企画をしていた、根っからのRPGデザイナーである。1987年にOrigin Systems社からの依頼を受け、「ULTIMA Ⅵ：THE FALSE PROPHET」や「ULTIMA Ⅶ：THE BLACK GATE」などのプロデューサーを務めるが、「ULTIMA UNDERWORLD：THE STYGIAN ABYSS」をプロデュースした後に、その開発チームだったLooking Glass Technologies社（現Looking Glass Studios社）に移籍し、「SYSTEM SHOCK」を手掛ける。DUES EXはION Storm社での初仕事である。大のプロバスケファンで、最近バスケットボールのボードゲームを計画しているらしい

DUES EXで最初に決めたことは、降りかかる問題に対して、実世界でわれわれが思いつくような方法すべてを使って対処できるようにしよう、ということだったんです

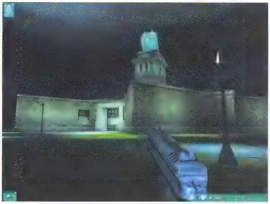
Storm Troopers



この風景は、ニューヨークに滞在したことのある人ならなじみがあるかもしれない。ここで銃を撃つと、ハトは群れになって飛び立ち、しばらくしてから降りてくる



UNATCO本部のロッカールーム。ゲームの雰囲気は「HALF-LIFE」をほうふつとさせるが、アクションに重点を置いた3Dシューティングではない



ゲーム開始早々、外に出るとびっくり。UNATCO本部は、実は自由の女神があるリバティーアイランドにあるのだ。テロリストに破壊されたアメリカの象徴が無残な姿をさらしている

PO ゲームはどのように始まるのですか？

WS UNATCOの本部で情報を収集することから始まります。本部はテロリストによって破壊された自由の女神像付近なんですよ（笑）。設定としては、テロリストの脅威のシンボルとして、この土地を本部に選んだということなんですが……。（デモをプレイしてくれているSmith氏に向かって）ちょっとそこの新聞取り上げてくれる？

PO えっ、新聞も持ち上げられるのですか！

Harvey R. Smith（以下、HS） ええ、持ち上げるだけじゃなく、読むことだって可能ですよ。本部にはミッションごとに戻ってくるんですが、その時にキャラクターのメッセージも更新されます。新聞は毎日変わるので、世界情勢の変化を読み取って行くことができます。

WS もし、1999年の現在からゲーム開始時点までの世界情勢がどのようにして変わっていったかをプレイヤーが知りたいと思えば、新聞や本、擬似コンピューターの情報から把握することができます。深くプレイしたい人のためのオプションとして情報源を設置してあるのですよ。

PO NPC（ノンプレイヤーキャラクター）はどれくらい登場するのでしょう？

HS まだ、ミッションが全部できていない段階なので、これから変化するという仮定で推測すると、だいたい60体程度のNPCと会話でき、そのほか40体くらいのジェネリックキャラクターが登場します。ジェネリックというのは、主人公と会話するなどの反応はあるけど、ゲームの進行には影響を与えないキャラクターのことです。

PO キャラクターとの会話は選択方式なんですね。

HS 会話システムは、通常プレイヤーが主導なんですが、ときおりNPCから話しかけてくることもあります。選択肢で無駄なものはすべて省いたので、それほど多いわけではありません。それから実はスキルの中に、Conversation（会話）というのがありまして、この技能を鍛えると思わぬ情報をNPCから引き出せることがあります。

WS それから付け加えておきたいのが、Lipsyncの技術だね。NPCは、与えられた音声に従ってリアルタイムでくちびるを動かすのです。つまり、どの国の言葉に吹き替えようがアニメーションの書き替えは必要ないってことですね。



香港レベルの寺院内。UNREALエンジンをよく使いこなしており、これがレンダリングされたイメージ画だと思っていた人が多いらしい

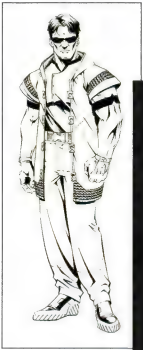


同じく香港レベルのアウトドア風景。Smith氏は現地に行ったことはないらしいが、細かいところにまでこだわって描写されている。「公司」の文字がそれっぽい

DEUS EX

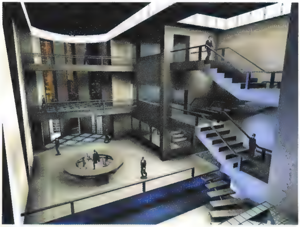
さて、前置きが長くなったが、DUES EXはUNREALエンジンを使って製作されており、グラフィックは非常に美しい。特にSmith氏が製作したと言われる香港マップなどは究極的とも言えるかき込みである。香港以外では、大統領官邸やフランスなど世界各地でのミッションをこなしていく。1人称視点でゲームは進行するが、向こうからチャイナドレスを着た女性が近づいてきてそのまま会話モードになるなど、かなりスムーズで現実的な演出が多い。

PO ねずみが歩き回っていますね。
WS このマップは、本部の外にある波止場なんですが、ねずみがうろちょろしています。もう少し向こうに歩いて行けば公園がありますが、そこにはハトがたむろしてますよ。そのほか猫や犬もいますし、もちろんそれぞれの特性に従ってAI(人工知能)を製作しています。
PO 小動物の人工知能ですか? 何です、それ(笑)。
HS まあゲームプレイに関わってくるわけではないですが、例えばハトなら近くで発砲するとパッと飛び立ちますし、ネコなら暗がりを好んで歩くといった感じですね。(キュッ)あ、ゴメン。ねずみ踏んづけちゃった。
PO 細かいなぁ(笑)。敵やNPCも、もちろんAI部分で強化されているんですよね。
WS うまくいけばですけどね(笑)。あっ、ここ見てくださいよ。(Smith氏が火をつけた木箱を指して)ほら、ほかの箱にも燃え移っていってるでしょう。DUES EXでは物理法則にも最新の注意を払い、プレイヤーは現実的な思考で物事に対処できるようにしているんです。
PO パズルとかそういう意味で?
WS いや、コンピューターゲームでパズルと言うと、ドアを開けるのにこの部屋のボタンを押して、というような、ある意味ナンセンスな作業のことを指しますよね。でも、DUES EXを作るに当たってまず決めたことは、実世界でわれわれが思いつくような方法すべてで、降りかかる問題に対処できるようにしよう、ということだったんです。例えば、そのドアを開けるのに、近くにガードマンがいれば開けてもらえばいいわけですし、窓があれば割って入っても構いません。Lock Pickingの技術があればかぎをこじ開け、Demolition(爆破)技術があれば爆破させればいいのです。
PO なるほど。では、アクションはどういったものですか?
WS 頭から足までのパーツに分かれていて、ヒットする部分でヘルスゲージやアニメーションが変化するようになっています。足を撃たれると引きずりながら歩きますし、強力な武器で攻撃されると、腕がもぎ取られたりするような描写も完備してますよ(笑)。
PO さっきの木箱に火を付けてた火炎放射器も良さそうだなぁ(笑)。敵はどんなものがいるんでしょう? それからマルチプレイモードはありますか?
WS 敵は、ガードマンからミュータント化した動物や人間たち、それからロボットですね。マルチプレイモードはあるのですが、まだほとんど手をつけておらず、どういうゲームプレイになるとか、詳細は決めていません。ただ、数週間前にうちのメンバーで初期の武器だけを使ったデスマッチをやってみたんですが、相手の弾丸が尽きたところで私が海に落ちてしまったんです。で、海の中から地上を見上げていると、彼が大きな木箱をズルズルと押してぶつけようとしてるのが見えたんですよ。ああいう行動が1人称で目の当たりにできるんですから、すごいもんでしょ?
PO 最後になりますが、UNREALエンジンをライセンスしたのはどうしてですか?
WS プログラマーにとってツールが使いやすかったのと、現時点で最高のグラフィックを提供できるということですね。私が以前開発に携わった「ULTIMA UNDERWORLD:THE STYGIAN ABYSS」は、テクスチャーポリゴンを使用した史上初の1人称ゲームになったわけですが、プレイヤーをその世界に引き込んでいくには最高の見せ方がいちばん効果的だと今でも思っているんです。
HS ご理解いただきたいのは、われわれがまだこのプロジェクトをはじめてまだ1年経っていないということなんです。E3のためにアルファ版を製作するだけでも会話システムを三度も変更させていますし、直前にはカメラ移動のシステムにも変更を加えました。このように、われわれアート側の人間がすでに突っ込んだ部分まで関与できていることは素晴らしいと思いますね。
PO DUES EXはゲームとしてはやはりRPGなんですか?
WS うーん。シューティングじゃないのは確かですが(笑)。RPGというのも、枠にはめられすぎている感じはしますね。そういうジャンル分けは、私にとってはあまり意味のあるものではなく、仮想世界の現実的なシミュレーターを作ろうと心がけているだけなんです。ゲームにおけるリアリティというのを信奉しているんじゃなくて、常識でプレイできるようなゲームを製作したい、というのがわれわれの観点なんですよ。





DUES EXに登場するキャラクターの1人、J.C.デントン。左手を見ると、ナノテクノロジーによって一部サイボーグ化されているのが分かる。ストーリーでも重要なかぎを握る要素なのだ



リアリティを追求したゲームプレイとグラフィックでプレイヤーを引き込んでいくDUES EXは、予定どおりにいけば2000年の2月ごろには発売されるだろう

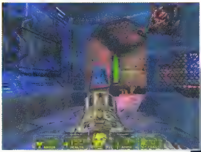
E3でのJohn Romero氏インタビューと本社で目撃したここだけの話

次世代エンジン使用の「QUAKE Ⅲ ARENA」と、発売時期がほぼ重なってしまっている現在、「DAIKATANA」がグラフィック面でかなり後手に回ってしまっているのは事実である。しかし、ストーリーの練り込みは相当なものだし、何と言ってもマルチプレイモードにおけるスピードとアクションは、グラフィックの向上に重点が置かれた最近の3Dシューティングゲームと比較すると、懐かしいほど心地よいものなのだ。

以下、E3会場で行われたJohn Romero氏との対談と、その数日後にION Storm本社で見せていただいた最新バージョンの雑感を織り交ぜながら、DAIKATANAの開発状況をお伝えしよう。







第1エピソードの最新版。インターフェースが簡素化されて、照明効果も加わったグラフィックはなかなか美しい。レベルデザイナーの元祖とも言えるRomero氏の力は思う存分発揮されている



左からミキコ・エビハラ、ヒロ・ミヤモト、スーパーフライ・ジョンソンの3人。「どんなことを言われても主役の名前だけは変えたくなかった」とは、Romero氏の弁だ



パソコンゲーム業界のゴールデンボーイ、John Romero氏。E3ではメディアの応対にてんてこ舞いだったが、8月には初来日するという情報もキャッチした

PO ぱっと見で変わったところといえば、インターフェース部分ですね。

John Romero（以下、JR） ええ。しばらく前までは四つあるエピソードごとにインターフェースを変えていく、という方式だったのはご存じですよね。もともとは4人のレベルデザイナーにそれぞれのエピソードを任せることで、個性を出そうという趣向だったのです。しかし、現在は私が直接デザインに関わり、ほかのメンバーと共同で製作しているのですよ。それで、意味もなくインターフェイスを変化させるのもやめたんです。

PO ほかにも変わった部分は多いんですか？ 発売が遅れているのもそれが理由なんでしょうか。

JR まあ、ここまで遅れちゃったんだから、なんで納得いくまで完成度を高めないのか、ってことだよね。それまでレベル製作を人任せにしていたデメリットってのはいっぱいあって、その結果、例えば第2エピソード（中世ノルウェー）なんかはほとんど作り変えてしまっているんです。



特別に公開してもらった第3エピソード（ギリシャ）も大幅な修正が加えられ、以前とは随分と違ったイメージになっている。とにかく武器が格好いいのだ

事実、ION Storm本社でリードアーティストのLee Perry氏に見せていただいた第2エピソードのマップは、まだモンスターの設置にまでは至ってなかった。現段階では、第1エピソードと第4エピソードがほとんどベータ版近くにまで到達し、これから第2エピソードと第3エピソードにメスを入れていくのだという。

PO Mplayer対応のデモバージョンで気になったのは、お供となるミキコとスーパーフライの存在が確認されなかったことですよね。

JR ええ。でも、あれは本当はあるはずのものだったんですよ。実際コードとして残っていますし、予定ではオプションでお供を付けれることになっていたんですよね。急いであのデモを間に合わせたんで、本当に満足できるものじゃないんですよ、あれは。

PO DAIKATANAの利点を挙げるとすると、やはり、そのお供を付けるシステムなんでしょうか？

JR そうですね。お供が死んでしまうと、ゲームを進行させることがほとんど不可能になってしまうんですから。まったく新しいプレイ感覚のゲームになるでしょう。マルチプレイでも、自分だけ心配してるわけにはいかないんです。もっとも、赤ん坊を引き連れているわけではないので、共に戦い助け合うという新奇な駆け引きになります。

PO マルチプレイモードはどのような内容になりますか。

JR まずデスマッチ、それから「DOOM Ⅱ」にあったデスタッグですね。LANパーティーが主流だったころの上級者向けのゲームモードで、現在の協力プレイとは違って、仲間同士のコミュニケーションが無ければ絶対勝てないものです。あとはシングルプレイのシナリオを最大3人の仲間と共に協力していくCo-opがありますね。Co-opモードは、私がすごく好きなんですよね。

PO デスマッチも結構すごいじゃないですか。

JR 3者のステータスが違うからね。バランス調整をしっかりしなきゃいけないだろうけど、走り回るミキコを選ぶか、重装備のスーパーフライにするか、はたまたオールマイティーのヒロで行くか……。プレイヤーの好みで選択できるのはいいと思うよ。

本社では、特別にスーパーフライがお供に付いているデモも見せてもらった。思考ルーチンにはまだ改良の余地があるが、いっしょにハシゴを昇ったり、lava（溶岩の池）の上をジャンプしたりと、非常に優れたものだった。Romero氏の「Design is law」（デザインが鉄則だ）の格言どおり、素晴らしいゲームデザインに期待できそうである。

インタビュー：奥谷海人

国内発ネットワーク

9月からISDN定額制を試験運用 東京・大阪で月額約1万円

NTTの分割運営が7月1日から開始されたが、それに伴って定額制料金サービスについても正式な発表があった。今後予定されている定額制サービスは以下の4種類。どれもISDNとOCNについてのサービスで、通常使われるアナログ回線については対象外となっている。

① 定額制のIP接続サービス（試験提供）
② 市内定額型割引サービス
③ 学校インターネット用割引サービス（試験提供）
④ ADSLを利用した定額料金サービス（試験提供）

①は、ISDN回線を使ったデータ通信を対象とするもので、通話は対象外となる。プロバイダーとの接続を月額1万円程度の完全定額制とし、専用線的に使えるようにするというものだ。現在行われているテレホーダイサービスは、通話対象として相手先を特定すれば、データ通信でなくても定額料金となるが、今回のサービスは、あくまでもデータ通信のみが対象となっている。その代わりテレホーダイのような時間規制はない。

9月以降に、東京と大阪の一部地域での試験提供を行う。その後は、需要を見つつ対象地域の拡大を検討する予定だ。

また、②は低利用ユーザー向けにISDNでの通信を一定時間まで定額にするサービスで、超過分は従量課金されるもの。こちらは準備が整い次第提供される。

③は、学校でのインターネット普及のため導入された月極割引サービスで、ISDNを毎月100時間まで8,500円で使用できるというもの。こちらも準備が整い次第、学校に限定して提供される。1999年内に提供される予定の④は、送信200kbps／受信500kbps程度の非対称データ転送サービスと、それを利用したOCNサービスとなる。

このうち、Web上で以前から話題になっていたサービスは①に当たる。1万円という金額だが、従来のISDNテレホーダイと比べると7,600円高だ。テレホーダイ以外の時間に、1ヵ月で38時間以上利用すれば元が取れる計算になるが、これを高いと見るか安いと見るかは微妙なところだ。

コナミがネットワークゲームに本格参入 第1弾は次世代PSタイトル

マイクロソフトのタイトルを家庭用ゲーム機へ移植できるライセンス契約を5月に締結したコナミだが、さらに取材を進めた結果、ネットワークゲームを開発していることが明らかにされた。

同社の北上一三常務取締役によると、オリジナルのゲームを2000年春に発売予定の次世代Play Station（以下、PS2）用に開発中だという。第1弾の発売時期は2001年春。残念ながらゲームの詳細については明らかにはされなかったが、2000年末には詳しい内容を公表する。ずいぶん先の話に見えるが、「今から動き出して、その時期にようやく間に合うといった感覚です。それに、PS2がユーザーに浸透しているころでしょうし、ちょうど良いのでは」（北上氏）。

また、「ネットワークゲームを日本で発売するためには、ゲームだけでなくユーザーが快適に楽しむための環境作りも当然やらなくてはいけない」との考えから、ゲームサーバーの設置やマッチングサービスの提供など周辺サービスをすべて整えた状態で第1弾タイトルを発売する計画だという。

コナミのネットワークゲームを手にするためには1年半以上も待たなくてはならないが、この長さはそれだけ慎重に参入するという証でもある。じっくりと作りこまれていて、快適に楽しめる大作を期待したい。



コナミ株式会社常務取締役　北上一三氏。10年以上前から「次に来るのは人間同士が競うゲームだ」とネットワークゲームへ着目。すでにそのころ、ファミコンにモデムを装着して対戦する将棋や囲碁などのゲームを開発している

バンダイのWonderSwanに通信機能追加 携帯、PHS通じてネットワークゲームがプレイできる



バンダイのゲームサイト「LaLaBit」を表示させてみる。モノクロではあるが、かなり鮮明に見ることができる



非常にコンパクトで軽く、持ちやすい。WonderGateの価格は未定だが「本体の4,800円とつりあう金額」になるとのこと。まさに手軽に電子メールとWebサーフィンを楽しめるようになる

バンダイの携帯ゲーム機「WonderSwan」と携帯電話やPHSを使った新しいネットワークサービスが1999年末に始まる。WonderSwan本体に通信アダプターとカセットを装着、それに携帯電話やPHSをつないで利用するというもので、通信アダプターとカセットの名称は「WonderGate」。

WonderGateの販売は、バンダイではなく携帯電話およびPHSの通信会社が行う。どの会社が行うかは、現在のところ未定だ。なお、通常の電話回線をサポートする予定は現段階では無い。

WonderGateには、インターネットブラウザーや電子メールソフト、32KB程度のミニゲームダウンロード機能などが含まれている。

通信アダプターはTCP/IP、PPP、PDCの各プロトコルに対応し、転送速度は最大38.4kbpsとなっている。WonderSwanと通信アダプターとの間のデータ転送は、SIP（Swan Internet Protocol）と呼ばれる独自に開発されたプロトコルを使用する。各メーカーが通信対応ゲームを開発するには、SIPのみに対応させれば良く、SIP自体はTCP/IPなどに比べると簡単な構造をしているため、ほかのプラットホームよりも簡単にネットワークゲームが開発できる。

また、発売に合わせてバンダイでは通信対応のゲームソフトを3本開発中だ。

NEWS Summary

ゲームニュース

1999年12月発売の64DDで提供される会員制ネットワークサービスの概要

任天堂とリクルートが、「NINTENDO64」の周辺機器「64DD」の1999年12月発売と、64DDの通信機能を使った会員制サービスを行う新会社ランドネットDDの設立を発表した。サービスの名称は「エンターネットサービス（仮）」。64DDはサービスのスターターキットという位置付けで、通常の周辺機器のように店頭販売は行われない。店舗などに置かれた申込書を使って入会手続きを取ると64DDが送られてくる仕組みだ。提供される主な内容は以下のとおり。

① ゲームソフトの販売

64DD対応のゲームソフトは、会員に対してのみの販売となる。12月の開始時には大きな力体験ゲーム「巨人のドシン1」など計10タイトルが発売される。

② ゲームの追加データの販売

64DDの書き換え機能を利用して、マップやアイテムなど、追加データを提供する。

③ ネットワークゲームの提供と、マッチングサービス

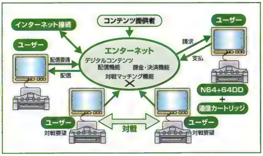
64DDを使ったネットワークゲームを提供する。現在予定されているのは「将棋」「ウォール街（仮）」など。ウォール街は、実際の金融をリアルにシミュレートしたマネーゲームだ。プレイヤーは株取引やデリバティブで一攫千金を狙う。株価の変動などは現実の動きが反映され、プレイすると実際の金融知識も身に付くほど、ち密なゲームになるようだ。

④ 電子出版など、デジタルコンテンツの提供

現時点では「デジタル競馬新聞（仮）」を予定。最新のレース情報を提供するほか、コミュニティーを用意し、各ユーザーが予想を発信できる。各ユーザーの予想をデータベース化し、個人予想の売買などもできるように計画中。



株式会社リクルート
新規事業開発室
原田 幸昌 氏



⑤ブラウンジング・メールサービス

ランドネットDDがプロバイダーとなってWebサーフィンを楽しめる（ほかのプロバイダーのアカウントは利用できない）ほか、電子メールが利用可能。「ポストペット」のような、遊びの要素が付加されたメールソフトも提供する予定。

64DDに実装予定のモデムの転送速度は28.8kbps。そのため、ネットワークゲームは常時接続するタイプのものよりも、指令を出すときや結果を受け取るときなどに接続するタイプのものをメインに考えている。

気になる利用料金だが、64DD本体を含む初期費用は各社と調整中で「高くても1万2,000円程度にしたい。安ければ安いほど良い」。月会費は数百円程度で、プロバイダーへの接続料金もこれに含まれる。なお、ネットワークの利用度によって複数の料金体系が選べるようになるという。

64DD本体と最初に発売されるソフトは、8月27日から3日間幕張メッセで開催されるニンテンドウスペースワールドで展示される予定だ。「可能なら、加入受付も行いたい」ということなので、興味のある方は足を運んではいかがだろうか。

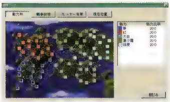
500名しか参加できないコーエーの「異界戦国史（仮）」モニター権を50名分獲得

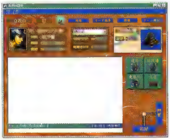
歴史シミュレーションで知られるコーエーが、「信長の野望インターネット」「三國志インターネット」に続く歴史物ネットワークゲームを開発中だ。今回の「異界戦国史（仮）」は、架空の戦国時代を舞台に、君主ではなく1人の武将となって攻城戦



異界戦国史では、プレイヤーはカードバトルによってコンピューターの操る敵の武将を撃破し、次々と城を占拠していく。カードは、基本となる兵カードと、それに修正を加える戦術カード、レアカードである特殊戦術カードの3種類に分かれており、その組み合わせによって勝敗が分かれる

マップを見ると日本地図のようだが、やはり異世界。見慣れない地名や勢力名ばかりで、織田信長のような実在の武将は登場しない。プレイヤーの名前が歴史に刻み込まれるのだ





戦闘以外では、この城下町の画面を頻繁に利用することになる。城下町ではカードが手に入る取引や訓練のほか、ほかのプレイヤーとカードバトルを行うこともできる

を繰り広げる完全ネットワーク仕様のカードゲーム。とはいえ、これは、従来にない課金方式を探る実証実験のために開発されたもので、商品としては発売されない。サービス期間も10月1～31日の1ヵ月間と短く、プレイできるモニターも約500名と限定されている、非常にレアなゲームだ。

そのモニター権をPlay Onlineの読者に50名分いただくことができた。応募要領は以下のとおり。締め切りは8月20日必着だ。当選者には9月中旬以降、CD-ROMが送られる。また、実験期間中に課金についてのアンケートを求められることがある。

今回の実証実験は、通産省の委託を受けて行われるもの。ユーザーの利用状況に応じて金額が決まる課金システムを実験する。ただし、あくまでも実験なので実際には課金されない。

残念ながら、実験終了後に異界戦国史が製品化される予定はないが、「得られたノウハウを商品に反映することはあります」（ソフトウェア事業部 ソフトウェア1部 課長 山中肇氏）とのこと。コーエーでは次のネットワークタイトルも計画中なので、異界戦国史をプレイしておけば最新作のヒントにだれよりも早く触れることができるかもしれない。

異界戦国史（仮）モニター応募要領

応募資格

①Windows 95／98が動作し、800×600ドット以上、16ビットカラーが表示可能なパソコンユーザー
②14.4kbps以上のモデムがあり、インターネットに接続できる環境のユーザー

応募方法

① 氏名、② 住所 、③ 性別 、④ 年齢、⑤ 電子メールアドレス、⑥ 加入プロバイダー名、⑦ 職業 、⑧ ネットワークゲームに使える1ヵ月のお小遣い、⑨ 現在使用しているモデムの通信速度

以上の必要事項を漏れなく記入し、電子メールで以下のアドレスに送信してください。応募の締め切りは8月20日必着。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

あて先　information@play-online.com

Play Online NEWS Summary

WINDOWS WORLD Expo／Tokyo 99で見つけた新製品

Windows関連の新製品、最新技術が集まる国内最大級のイベント「WINDOWS WORLD Expo／Tokyo 99」が6月30日から4日間開催された。来場者は18万4,058人で、昨年の21万7759人を下回った。

マイクロソフトをはじめ、国内のゲームメーカー11社による特別展示「PC Game Cafe」では「Age of Empires Ⅱ：Age of Kings」のムービーが国内で初公開された。

また、Cafe以外のコーナーでは、NECの音声認識ソフト「Smart Voice」を使った麻雀ゲーム「お父さんのための麻雀2」が展示。「ポン」「白」など発声するだけで、マウスやキーボードに触れることなくプレイできる上、マルチプレイにも対応している。このゲームは1999年夏、3,980円で発売予定だ。

ハードウェア関連の出展では、ナナオが21インチ型ディスプレイの次世代モデル「FlexScan F980」を参考出展（「FlexScan E78F」の後継機に当たる）。最大2048×1536ドットの解像度が表示可能で、水平周波数は30〜137kHz、垂直周波数は50〜160Hz。出荷は8月中の予定で、価格はE78Fよりも安い40万円台を予定している。

期待されていた次世代CPU「K-7 Athlon」の出展だが、プレゼンテーションとムービーのみで、実物の展示は無かった。また、ビデオカードも目新しいものは出展されず、例年に比べるとパソコンゲームファンにとっては物足りなさの残るイベントだった。





PC Game Cafeでは、期待のAge of Empires Ⅱ：Age of Kingsのムービーが公開。同時に、開発を担当するBruce Shelley氏のコメントも上映された

アンバランスの音声認識麻雀「お父さんのための麻雀2」。「ハク」「シロ」「パイパン」など数通りの言い方にも対応しているほか、細かいローカルルールもサポートしている



ナナオの21インチ型ディスプレイ「FlexScan F980」。高解像度化が進むゲーム用として使用してみたい

有料化された「棋太平」はDreamcast版との対戦も可能に

2年以上もの間、フリーウェアとして親しまれてきたエス・ピー・エスの将棋ゲーム「バトル棋太平」と、1999年2月から同社がベータテストを実施してきた「バトル雀平」がついに有料化された。タイトル名も「インターネット将棋 棋太平」（以下、棋太平）、「インターネット麻雀 雀平」（以下、雀平）と変更されて、ネットビレッジからパッケージとして発売中だ。



シンプルなインターフェースの棋太平は、対戦以外に棋譜保存機能や観戦機能、ランキング機能などがついてくる



雀平は全員の捨牌を横4列に表示しているのが特徴。牌自体も大きめでかなり見やすい画面だ。ユーザーに合わせて、ローカルルールの設定も可能

今回有料化されたのはクライアントソフト（パッケージ）部分だけで、サーバー利用料金などについては、これまでどおり一切課金されない。パッケージ版の価格は2,000円、最新バージョンに加えていくつかの拡張機能を備えている。

バトル棋太平は、1997年12月にフリーウェアとして一般公開された、完全ネットワーク型の将棋ゲームだ。クライアントソフトをダウンロードすれば、特別な手続きなしにすぐプレイできる手軽さや、ゲームに際しての課金が一切無いことから注目を浴びてきた。公開以来、ダウンロードされた回数は2万回以上。100回近く繰り返されてきたバージョンアップによって、サーバーの安定性とユーザーの要求を満たすサービス環境が得らたために、有料化に踏み切った。

一方、バトル雀平は、バトル棋太平のサーバー関連のノウハウを生かして開発された麻雀ゲーム。1999年2月から、ベータ版として無料で公開されていた。

なお、棋太平については1999年11月に発売予定のDreamcast版「棋太平Gold（仮）」とのTCP/IPを使った対戦が可能になる。Dreamcastと対戦できるパソコンゲームは非常に珍しいが、エス・ピー・エスによると「むしろ、独自のサーバーが安定するまでノウハウを蓄積するのに苦労した。それに比べると、異なるプラットフォームでの対戦はそれほど難しいものではない」とのこと。今のところ、雀平のDreamcast版の発売予定は無いが、将来的な対応に期待できそうだ。

デジキューブがコンビニでPCゲーム販売
第1弾はトゥームレイダー 2など5タイトル



どれも複数のプラットホームで多数のファンの支持を得てきたタイトルばかりだ。これをきっかけに新規ユーザーの増加を期待したい

デジキューブは、コンビニでのパソコンソフト販売を7月21日から開始した。セブンイレブン、ファミリーマート、サークルケイなど全国約1万8,000店舗が販売の対象となる。ソフトは、コンビニでの流通に適した専用パッケージを使用し、「PC BOX」シリーズとして売り出される。

第1弾となるのは、「トゥームレイダー 2ゴールデン・マスク」「アクアゾーン ピュア」など5タイトル（表参照）。このうち、トゥームレイダー 2は新たに4ステージを追加、アクアゾーンはマーブルフィッシュが登場する特別バージョンでの販売となる。

タイトル	メーカー	価格
トゥームレイダー 2 ゴールデン・マスク	アイドス・インタラクティブ	2,980円
アクアゾーン ピュア	オープンブック9003	2,980円
タイガー・ウッズ 99 PGA TOURゴルフ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
新テーマパーク〜遊園地を作ろう〜	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
日本プロ麻雀連盟オフィシャルソフト「道場破り」	加賀テック	1,980円

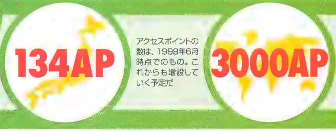
価格は、1,980円と2,980円の2通り。前者はボードゲームやカードゲーム、アクセサリーなど、後者は本格的なゲームに付けられる。第1弾タイトルでは、⑤が1,980円で、そのほかが2,980円となる。

ODN
Open Data Network

ODNがさらに快適にするインターネットライフ

アクセスポイントは全国に134ヵ所 世界150ヵ国からもアクセスOK

ODNのアクセスポイントは、国内134ヵ所に設置。だから、どこに住んでいても安心してインターネットに接続できる。また、海外でも世界150ヵ国(3000ヵ所)からのアクセスが可能。場所を問わず、利用できるODNは人気バツグン!



アクセスポイントの数は、1999年6月時点でのもの。これからも増設していく予定だ

入会金は無料! 月額固定1,950円で使い放題

ODNの入会金は無料! 接続料金も月額1,950円の定額制なので、好きなだけネットワークゲームを楽しめる。もちろん、アナログ回線、ISDN回線の両方で使用可能だ。時間を気にせず、いつでも好きなときにインターネットを楽しもう。



※ご利用に関しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。
通話料金はご利用になる電話会社の料金となります。

池脇千鶴ちゃんのTVCM放映中

さわやかな雰囲気が魅力の池脇千鶴ちゃんが、ODNのTVコマーシャルに出演中。CMは、「ODNなら楽しみ放題(アフリカ音楽)」篇、「ODNならうまくいく」篇など、全部で6パターン。君は何パターンチェックできた?



全6パターンのうち、4編のCMはすべてパソコンのディスプレイからの視点で展開される。池脇千鶴ちゃんの豊かな表情が印象的だ

Play Online読者対象! 35分間接続可能なODN Web Cardを10名にプレゼント

ODN Web Cardは、電話料金とインターネット接続料金が含まれているプリペイドカード。申し込み手続きも、追加費用の支払いも必要ない、ODNだけで使える便利なカードなのだ。

今回、Play Online読者を対象に、50度数(35分間接続)のODN Web Cardを抽選で10名にプレゼント! 希望者は、本誌今月号のアンケートハガキに漏れなく回答した上で、「希望プレゼント番号」の欄に赤字でODNと記入すること。締め切りは、1999年8月24日(本誌10月号発売日)。発表は、発送をもって代えさせていただきます。



お問い合わせはODNサポートセンターへ

●ODNサービス案内 0088-86(無料)
受付時間 9:00~21:00(平日)
9:00~18:00(土曜) ※日・祝祭日はお休みです。

●FAXによるお問い合わせ 0088-22-8850(無料)
※24時間自動着信

E-mail
ODNサービス案内 odn-support@odn.ad.jp

ホームページ
ODNホームページ http://www.odn.ne.jp/
日本テレコムホームページ
http://www.japan-telecom.co.jp/service/

ゲーマーズドリームExpress

待ちに待った第3弾タイトル「ストーンエイジ」のベータテスター募集が始まった。今回もPlay Online読者枠として200名分のアカウントをいただいたので、興味のある読者はぜひ応募してほしい。また、「ダークアイズ」試験サーバーにも新たな機能が追加されるという情報をキャッチした。

STONE AGE ベータテスト開始迫る Play Online読者200名にアカウント

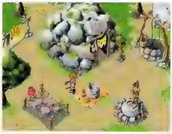
ゲーマーズドリーム待望の新作「ストーンエイジ」が、ついにベータテストを開始する。テスト期間は9月1日～9月30日までの1ヵ月間。今回は、Play Online読者枠として200名分のアカウントをいただいた。参加希望者は、下に示した応募用のホームページにアクセスし、必要事項をもれなく記入すること。応募締め切りは8月8日。当選者は8月20日にゲーマーズドリームと日本システムサプライのホームページにて発表される予定だ。

なお、ベータテストに参加するためには、いくつかの条件がある。まず、テストプレイに耐えるハードウェア環境であること。インターネットへの接続はもちろんだが、「ストーンエイジ」をプレイするためには、DirectX6.1対応のビデオカードとサウンドカードが必須だ。また、テスト中は頻繁にファイルが更新される予定なので、それに応じて動作レポートを返す心構えがあることも条件の一つ。もちろん、レポートは義務ではないが、ゲームをより良くするために協力してほしい。

1ヵ月という限られた期間だが、「ストーンエイジ」をすばらしいネットワークゲームにするために、ぜひ諸君の力を貸してほしい。

今回入手した最新画像を紹介しよう。ゲーム内で連れて歩けるペット（恐竜）のイラストをレンダリングしたものだ。このペットたちがプレイヤーと共に旅をし、戦ってくれるわけだ







ストーンエイジは「ライフストーム」の開発陣がネットワーク部分を担当し、コンシューマーゲームを開発してきたスタッフが戦闘などのゲームシステムを担当する。パソコンとコンシューマー機のノウハウが協力して、どのようなゲームができ上がるのだろうか

ベータテスター応募フォーム
http://www.dp.gamersdream.ne.jp/~PO/sa_apply.html
ゲーマーズドリームホームページ
http://www.gamersdream.ne.jp/
日本システムサプライホームページ
http://www.titan.co.jp/

Dark Eyes 大幅なバージョンアップを迎える ダークアイズ試験サーバー

8月号でもお知らせした「ダークアイズ」の試験サーバー。そのシステムが、7月に大幅なバージョンアップを迎える。どんな機能が実装されるのか、ネクステックに取材を行ったので紹介しよう。

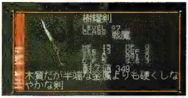
なんといっても最大のポイントは、パーティーシステムの導入だ。従来のシステムでもプレイヤー同士が便宜的にパーティーを組むことはできたが、戦闘中のさい配や経験値の分配などで不便な点も多かった。新たに導入されるパーティーシステムでは、連携技やフォーメーション技などチーム独自の攻撃が可能になるだけでなく、メンバー同士の秘話機能や待ち合わせ方法もサポートされる予定。これからはパーティー＝運命共同体として共に戦えるようになるわけだ。

二つ目は、6種類の「属性」の追加。新しいシステムでは、ゲームに登場するアイテムやモンスターすべてに「火」「水」「雷」「木」「神聖」「暗黒」の属性が与えられ、これらが互いに相乗総括の関係になっている。例えば、木の属性のモンスターは火の属性の武器に弱く、火の属性のモンスターは水の属性の武器に弱いといった具合に、属性によって攻撃の効果が大きく変わるらしい。この関係をうまく使えば、レベルの差を超えた戦い方も不可能ではないはずだ。

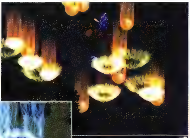
そして、もう一つが「水」の効果。新しいシステムには、回復効果や特殊効果を持つさまざまな水が存在し、それを泉などから採取することができるという。キャラクターの弱点を補う強力なアイテムだが、特定の泉に行かなければ手に入らない貴重品であるだけに、その価値は絶大だ。交渉の道具として、また通貨以上に価値のある資産として、プレイヤー間で水が取り引きされるようになるかもしれない。

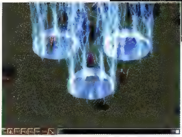
ただ、これらの情報を見ていると、いくつかの疑問も感じる。例えば、属性のあるアイテムはどうやって手に入れればいいのだろうか？　また、パーティーを編成するとなると、集団魔法や職業という概念はどう生かされるのだろうか？　いずれも詳細は不明だが、新システムの公開と同時に新たな驚きを感じることになりそうだ。

ただし、7月上旬現在、試験サーバーでのプレイヤーは非常に少なく、多いときで数十人、少ないと1、2人という状況だ。有効なデータを取り、商用サーバーでの実現へ移行するためには、もっと多くのテスターの協力が必要といえる。もし、新システムに興味があるなら積極的に試験サーバーに参加することをお勧めする。



木属性の剣。雷の属性を持った敵に対して強力な威力を発揮するのだが、雷属性の敵とはいったいどんなモンスターなのだろうか





パーティーシステムの導入によって、待ちに待った合体技や連携技の実装が可能になるという。威力がある上、見た目にもかなり派手なので、1日でも早い実装が待たれる

掲載した画面はすべて開発中のものです。

Party Crew一番出し

So-netのネットワークゲームサービス「Party Crew」に関する新情報をお届けするこのページ。今回の取材で初めて明かされた意外なタイトル「タナラス」に関する情報を中心にお伝えする。

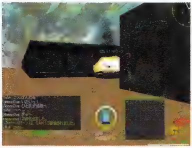
存続が危ぶまれた戦車バトル タナラスが復活！

今回のビッグニュースは、戦車バトルゲームの名作「タナラス」の復活である。

新生タナラスは、ゲーム自体は今までのものとまったく同じ仕様でのスタートとなる。マップや登場する戦車も同じ。違いは、Party Crew内にサーバーが再構築されることだ。従って、残念ながら旧サーバーでプレイしたもろもろのデータは移行されない。接続先と課金方法が変わるため、クライアントソフトもParty Crewバージョンをインストールする必要がある。ただし、喜ばしいことに、クライアントソフトは無料でダウンロードできるのだ。

料金や公開スケジュールもParty Crew方式となる。タナラスをプレイするには、So-netユーザーは1ヵ月300円、So-net以外のプロバイダーからアクセスするSo-net情報会員は1ヵ月500円が必要で、クレジットカードで決済する。クライアントソフトは、希望者に実費（500円程度）で郵送するサービスも開始するらしい。

さて、気になる正式サービスの開始だが、9月1日を予定しており、その前に8月2〜31日までテスト運営を行う。テスト参加希望の方は、Party Crewのホームページ（http://www.so-net.ne.jp/partycrew/）を見てほしい。



建物の影に潜み、砲塔を相手に向けたまま移動して攻撃、撃破する。完全ネットワーク仕様のゲームなので、敵はすべて人間が操作するという点が面白い

熟練プレイヤーから聞き出したタナラスの魅力

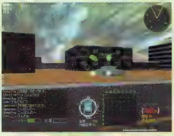
タナラスは、戦車を操作し、チームプレイで戦う完全ネットワーク仕様のゲーム。1997年にアメリカで公開され、1998年4月に日本のサーバーで日本語版がサービスを開始した。

日本語でプレイできる数少ないネットワークゲームだったこともあり、順調にプレイヤーを増やしたが、日本語版タナラスは運営サイドの事情によって1999年7月でサービス終了を決定。その後、しばらくサーバーが開放されていたが、一方でプレイヤー有志の存続運動も根強く続けられていたのである。

今回は、ご存じない方のために、タナラスプレイヤー甲斐一二三十氏にその魅力を聞いてみた。

「4チーム（1チーム5人）で戦うチーム戦で、うまく機能するチームにいると、チームメイトを頼りにし、頼りにされる快感が味わえます。実力が伯仲したチーム同士が戦う場合、たいていがラッシュと呼ばれる攻撃を行い、敵も味方もそのほとんどが撃破されますが、すぐに復活して再びラッシュ……。Many Kill Many Death。この繰り返しがいちばんの快感です。気分的には雪合戦に近いのかもしれません」

彼が活躍していたころ、戦場には「Kabuki」「BadSmell」「Silver Arms」「ぱんぱいあ」などの精鋭チームが名を馳せていた。もしかしたら、新たな戦場に集結し、再び盛り上がりを見せるかもしれない。



ラッシュとは、簡単に言うと敵の1機に対してこちらの5機が攻撃を仕掛ける戦略のこと。ネットワークゲーム初心者にも、ぜひこの面白さを体験してもらいたい

マップデータが完成したバトルブリンガー スキルやアイテムに関する新情報公開

同時接続は3000人

3Dアクションシーンを持つRPGとして期待されている「バトルブリンガー」は、9月末のベータテストを目標に開発が進められている。今回は、その進行状況と新たに判明した部分をレポートしたい。

まず、ゲームの舞台となるマップがついに完成した。新しく分かったのは、一つのマップに登録できるキャラクターは3000人までとなったこと。参加者が3000人を超えてしまった場合、新サーバーが追加されるということなので、参加人数に制限はなさそうだ。



行動可能なエリアの北限に来た。ここより北の世界へ行くためには、関所となっている塔で、塔の主と戦って勝利しなければならない



こちらは港に入ったところ。貿易をするところだけあって、情報やアイテム交換の施設があるという

死んでもスキルは維持できる

自分のキャラクターが戦いに敗れて死亡した場合、新しいキャラクターを作成して再参戦となる。ここでうれしいのは、アイテムは失っても、体力、攻撃力などのスキルの一部は維持できることだ。つまり、アイテムデータはキャラクターが持っているが、スキルはプレイヤーが持っているということになる。

ゲームの目的は、ボスを倒し、ボスとして君臨することだが、そのためにはより強いアイテムを装備する必要がある。貴重なアイテムがなくなってしまうのは辛いことになるはずだ。

戦いの結果はテロップで流される。強い戦士はうわさになり、強くなるほど名声を勝ち得るだろう。戦う者たちだけが輝ける世界、バトルブリンガーのスタートが待ち遠しい。

はみだしCREW!

8月以降ベータテストラッシュ突入！

もうすぐ8月。タナラスを始め、「動天」「SARAC」のベータテストも8月以降始まる予定となっている。何と夏休み中にただで遊べるゲームが三つもあるわけだ。Party Crewのホームページで告知されるので、常にチェックしておこう。

読者プレゼントのお知らせ

今回Party Crewで復活が決まったタナラス日本語版のCD-ROMを100名の方にプレゼントします。ご希望の方は、p.144を参考の上、プレゼント番号欄に「タナラス」とご記入ください。なお、締切は7月30日の消印まで有効です。

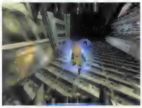


国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

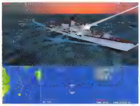
ALIENS VERSUS PREDATOR

驚異的な難易度にもかかわらず、3Dシューティングファンには非常に好評な「ALIENS VERSUS PREDATOR」。三つの種族によってプレイスタイルがまったく変わってくるので、それぞれに用意されたステージと合わせて多彩な遊び方ができる。暗やみの中で入り乱れる戦闘は、まさに血みどろのデスマッチだ。



FLEET COMMAND

インド洋からロシアの太平洋岸を舞台に、空母艦隊を指揮する本格的な戦略ゲーム。ユニットは最新の軍事情報を元にデータ化されており、指令どおりにリアルタイムで展開する。マルチプレイでは4人まで対戦でき、情報入手と的確な判断が明暗を分ける。艦船と航空機マニアにはたまらないタイトルだ。



OFFICIAL FORMULA 1 RACING

1998年度のF1公式シーズンデータを採用。シミュレーションモードではプレイヤーがシリーズに参戦し、年間を通してチャンピオンシップを戦うことができる。車とドライバーにかかるGフォースによって視点が変わるなど、リアルな動きにこだわったシミュレーション的な要素の高いF1レースゲームだ。



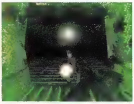
JAPAN

1999年6月調べ

1 ALIENS VERSUS PREDATOR

NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円
3Dシューティング
☎03-5436-6499



2 ロイヤルブラッド II ～ディナール王国年代記～

NEW

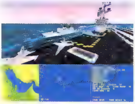
コーエー　9,800円
シミュレーション
☎045-561-6861



3 FLEET COMMAND

NEW

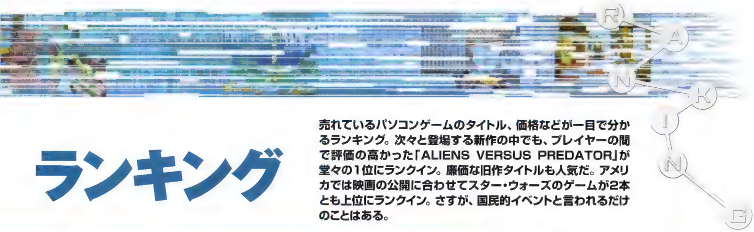
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　8,800円
シミュレーション
☎03-5436-6499



4	信長の野望　烈風伝		コーエー　1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
5	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	NEW	アイドス・インタラクティブ 8,800円　レーシング ☎052-775-8380
6	SUPER1500シリーズ ワルキューレの伝説	NEW	メディアカイト　1,500円 アクションRPG ☎03-5449-2581
7	シムシティ3000 日本語版	1↘	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円　経営シミュレーション ☎03-5436-6499
8	エクスペンダブル 完全日本語版	NEW	イマジニア　9,800円 アクションシューティング ☎03-3343-8900
9	ルナティックドーン III	外↗	アートディンク　1万2,800円 RPG ☎043-299-7890
10	ハイドライド	6↘	T&E SOFT　3,800円 アクションRPG ☎052-773-7757

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T･ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました



ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。次々と登場する新作の中でも、プレイヤーの間で評価の高かった「ALIENS VERSUS PREDATOR」が堂々の1位にランクイン。廉価な旧作タイトルも人気だ。アメリカでは映画の公開に合わせてスター・ウォーズのゲームが2本とも上位にランクイン。さすが、国民的イベントと言われるだけのことはある。

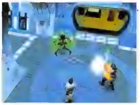
USA

May 1999

1 STAR WARS EPISODE I : THE PHANTOM MENACE

NEW

LucasArts社
$42



2 BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST

NEW

Interplay Productions社
$26



3 SIMCITY 3000

2↘

エレクトロニック・アーツ
$42



順位	タイトル		発売元 / 価格
4	STAR WARS EPISODE I : RACER	NEW	LucasArts社 $40
5	ROLLER COASTER TYCOON	3→	ハズブロ・インタラクティブ $28
6	CIVILIZATION: CALL TO POWER	1↘	アクティビジョン $44
7	STARCRAFT	外↗	Havas Interactive社 $41
8	BALDUR'S GATE	外↗	Interplay Productions社 $45
9	A BUGS LIFE ACTION GAME	NEW	Disney Software社 $20
10	CABELA'S BIG GAME HUNTER 2	3↘	アクティビジョン $19

資料提供：PC Data（http://www.pcdata.com/）
For more info, please call (703) 435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティングファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

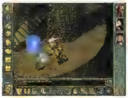
STAR WARS EPISODE I :THE PHANTOM MENACE

主人公のオビ・ワンを操り、軽やかにライトセーバーを振り回して敵を倒していく、斜め視点のアクションゲーム。前進しながらの攻撃や、ジャンプしながらの攻撃でさまざまな技が繰り出される。プレイしていくと映画のストーリーが分かるようになっているので、未鑑賞のプレイヤーには悩ましいところだ。



BALDUR'S GATE:TALES OF THE SWORD COAST

さらに上位のレベルがサポートされ、本格的な冒険が楽しめるようになった追加エキスパンション。Interplay Productions社によって、ユニークなアイテムがもらえるオンラインイベントも開催されている。また、CD-ROM5枚組という膨大な量のデータを1枚に集めたDVD-ROMへのアップグレードがサポートされるなど、活発な動きから目が離せない。



World Charts Foundation

（6月22日〜28日）

1	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
2	BALDUR'S GATE
3	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
4	HALF-LIFE
5	MIGHT&MAGIC Ⅶ : FOR BLOOD AND HONOR
6	MIGHT&MAGIC Ⅵ ~THE MANDATE OF HEAVEN~
7	STARCRAFT EXPANTION SET : BROOD WAR
8	UNREAL TOURNAMENT
9	RAILROAD TYCOON Ⅱ : THE SECOND CENTURY
10	ROLLER COASTER TYCOON

資料提供：World Charts Foundation
（http://www.worldcharts.com/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年7月29日	●	お父さんのための強い囲碁 2	アンバランス	囲碁	4,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年7月30日	●	麻雀天龍 2 インターネット	ボーステック	麻雀	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年7月30日	●	F-22 LIGHTNING 3	マイクロマウス	フライトシミュレーション	7,800円	03-3376-8061	Win 95・98
1999年7月30日	●	スタークラフト 完全日本語版	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-5350-4844	Win 95・98
1999年7月30日	●	ダンジョンキーパー 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年7月30日	●	ヒーローズ オブ マイト&マジック 3 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年8月3日	●	アドバンスド大戦略98 Ⅱ ツヴァイ	セガ・エンタープライゼス	戦略シミュレーション	未 定	047-380-6441	Win 95・98
1999年8月6日	●	ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年8月6日		銀河英雄伝説 V グランド	ボーステック	シミュレーション	5,980円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年8月6日	●	AI将棋 2 デラックス	サイバーフロント	将棋	2,980円	052-779-6549	Win 95・98/NT4.0
1999年8月6日	●	AI囲碁 6	サイバーフロント	囲碁	2,980円	052-779-6549	Win 95・98/NT4.0
1999年8月6日		AI詰将棋 ～鳳凰の巻～	サイバーフロント	詰将棋	2,480円	052-779-6549	Hybrid
1999年8月21日	●	ファイター スクァドロン	SMEインターメディア	フライトシミュレーション	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年8月27日	●	DESCENT3	イマジニア	3Dシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年8月下旬	●	ARMORED FIST 3	マイクロマウス	タンクバトルシミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年8月下旬	●	ザ・セトラーズ Ⅲ 民族最終決戦	アートディンク	開拓シミュレーション	8,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1999年8月下旬	●	ライバル レルムズ	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年8月下旬	●	スコットランドヤード	マイピック	ボードゲーム	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年8月下旬		信長の野望・烈風伝:パワーアップキット	コーエー	戦略シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年8月下旬		信長の野望・烈風伝 with パワーアップキット	コーエー	戦略シミュレーション	13,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年8月	●	FORCE 21	マイクロマウス	3D戦略シミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年8月	●	フライ! 完全日本語版	P&A	フライトシミュレーション	8,800円	042-525-9501	Hybrid
1999年8月		CUT THROATS	アイドス・インタラクティブ	海賊戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年8月	●	BRAVEHAERT	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年8月	●	Links Extreme 日本語版	マイクロソフト	ゴルフアクション	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年8月		スカイターゲット	セガ・エンタープライゼス	3Dシューティング	3,980円	047-380-6441	Win 95・98
1999年8月	●	UNREAL TOURNAMENT	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年8月	●	UNREAL TOURNAMENT(Mac版)	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Mac
1999年9月10日	●	ファイナル オデッセイ	ボーステック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年9月17日		銀河英雄伝説 Ⅲ SP for Windows	ボーステック	シミュレーション	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年9月22日	●	ヘリテック Ⅱ	SMEインターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月22日		プリンス・オブ・ペルシャ3D	ラーニング カンパニー	アクションアドベンチャー	7,800円	03-3378-7117	Win 95・98
1999年9月中旬	●	RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR	マイクロマウス	アクションシューティング	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年9月中旬	●	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年9月末		SILVER	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
1999年9月末	●	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
1999年9月		LEGACY OF KAIN:SOUL REAVER	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年9月	●	ウォーゾーン2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年9月		キングスクエスト:マスク オブ エターニティー 完全日本語版	イマジニア	アクションRPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98

要チェック! ズームイン新着タイトル

フライトシミュレーター

発売元 :マイクロマウス
発売時期:1999年7月30日

F-22 LIGHTNING 3



Novalogic社制作のF-22フライトシミュレーター最新作が、日本でも発売される。本作では、高速で美麗なグラフィック描画が実現。また、ボイスオーバーネット機能が実装されており、マルチプレイでのユーザー間の会話が可能になった。もちろん、フォースフィードバックにも対応している。

アクションアドベンチャー

発売元 :ザ ラーニング カンパニー
発売時期:1999年9月22日

プリンス・オブ・ペルシャ3D

パソコンからコンシューマー機まで、幅広く移植された2Dアクションゲーム「プリンス・オブ・ペルシャ」。シリーズ第3作目に当たる本作では、3Dのアクションアドベンチャーへと生まれ変わった。全15レベルの広大で美しくエキゾチックな七つの世界には、スリリングなトラップ、不気味な敵兵、絶妙ななぞが満載されている。



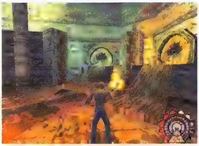
発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年9月	ヒドゥン&デンジャラス	ズー	3Dコンバットアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年9月	THE WHEEL OF TIME	ソース	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年9月	インペリアリズムII	マイピック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月1日	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年10月1日	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年10月1日	シムシティ 3000 (Mac版)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Mac
1999年10月15日	レリクス　ザ リカー オブ オリジン	ボーステック	アクションRPG	8,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年10月21日	アステロイド	SMEインターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年10月末	NOCTURNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年10月	DELTA FORCE 2	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年10月	OMIKRON	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月	SPEC OPS 2	マイクロマウス	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月	URBAN CHAOS	アイドス・インタラクティブ	フライトシミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月	FLANKER 2.0	マイピック	戦略シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	ウォーハンマー40,000:ライツオブウォー	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	ファイティング スティール	マイピック	スペースコンバットシミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	RPG	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年12月	ダークストーン　日本語吹き替え版	ズー	3Dアクション	未定	0268-38-1561	Win 95・98
1999年12月	メサイア	ズー	シミュレーション	未定	0268-38-1561	Win 95・98
1999年12月	パンツァージェネラル 3D	マイピック	スポーツ	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年夏	ディアハンター 2	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	03-5350-4844	Win 95・98
1999年夏	創世記1602:プラスキット	ズー	3Dアクションアドベンチャー	6,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年秋	SHADOW MAN	アクレイムジャパン	レーシング	未定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年秋	RE-VOLT	アクレイムジャパン	RPG	未定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年秋	西風の狂詩曲(ラプソディ)	日本ファルコム	RPG作成ツール	未定	042-527-6501	Win 95・98
1999年秋	RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	フライトシミュレーション	未定	045-451-5818	Win 95・98
1999年秋	ヨーロピアン・エアーウォー	マイピック	戦略シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年秋	ディオグラシアス	マイピック	フライトシミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年秋	ファルコン 4.0　日本語版	マイピック	鉄道シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年秋	レイルロードタイクーン II 日本語版	マイピック	RPGアクション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年秋	レブナント	アイドス・インタラクティブ	3Dロボットアクション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年秋	ヘビーギア II　完全日本語版	サイバーフロント	シューティング	未定	052-779-6549	Win 95・98
1999年秋	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年秋	RALLY CHAMPIONSHIP 99	イマジニア	レーシング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年秋	DIABLO II	ソース	RPG	9,800円	03-5350-4844	Win 95・98
1999年冬	大刀~DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	MIDNIGHT GT	イマジニア	レーシング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	DESERT FIGHTERS	P&A	フライトシミュレーション	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年	ULTIMA:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	未定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年	英雄伝説V	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	新・英雄伝説IV朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	イースII・エターナル	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	ソーサリアン・オリジナル	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
2000年初頭	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年初頭	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年初頭	KISS:PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	RUNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
未定	バルダーズゲート:ミッションパック(仮) 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
未定	ゴーディアン・ノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未定	コマンドス:ネクスト	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	6,800円	052-775-8380	Win 95・98
未定	STARCRAFT EXPANSION PACK:BROOD WAR(Mac版)	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5350-4844	Mac
未定	WARCRAFT II PLATINUM	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5350-4844	Win 95・98

※この情報は1999年6月末日現在のものです。

3Dアクションアドベンチャー

発売元　：アクレイムジャパン
発売時期：1999年秋

SHADOW MAN



主人公Mike LeRoiは、ヴードゥー教の信奉者である死人。しかし、彼は不気味な世界に潜んでいる怪物どもを、ヴードゥー教の力を得て倒していくのだ。このような奇妙な設定や、グラフィックの鮮かな美しさとなめらかな動き、なぞに満ちた複雑なストーリーは、きっとあなたを虜にすることだろう。

3Dアクションアドベンチャー

発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年10月

OMIKRON



深遠で壮大なストーリーに、アドベンチャー、アクション、RPG、などの要素を結び付けたOMIKRONは、従来の狭いゲームジャンルにとどまらない画期的なタイトルだ。未来的なデザインで構築された世界や、登場するキャラクターの洗練されたファッションにも注目したい。

Play Online

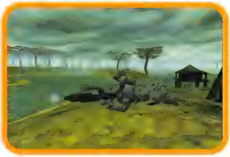
今月は図らずも有名ゲームの続編が勢ぞろいした。前作が発売されてから久しくたち、その間に進化したテクノロジーで、目覚しい変ぼうを遂げたタイトルもある。ゲーム購入時の一つの指標となるように、各タイトルがどんな実力を持っているのかを分析し、レビューする。

ダンジョンキーパー 2



☞p.048

HEAVY GEAR Ⅱ



☞p.060



「DUNGEON KEEPER」のシステムや雰囲気をそのまま踏襲している。そのため、前作のプレイヤーは違和感なくゲームの世界に入ることができるだろう。最初の2、3面までは、親切過ぎるほどのチュートリアル要素が含まれているので、初心者でもすぐにゲームルールが覚えられるはずだ。グラフィックが向上し、細かい面で改良されているのだが、前作をプレイした時に感じたような目新しさが、この続編にはなかったのが残念だ。ゲームの合間に流れるムービーは理解に苦しんだが、後からだんだん笑えるようになった。

「MECHWARRIOR」シリーズと、この「HEAVY GEAR」シリーズはよく比較されるが、前者はロボットの操作自体を楽しむゲームに、後者は軽快に動くロボットのアクション性を楽しむゲームに進化しているような気がする。実際、このゲームでは、「QUAKE」スタイルのキーボード+マウスでプレイする方が個人的にはしっくりとする(もちろん、QUAKEほど楽に操作はできないのだが)。DarkSideエンジンを使ったグラフィックは素晴らしく、登場するマシンや雲の表現など見所が多い。キャンペーンの充実度から考えても、前作をはるかに凌ぐ傑作アクションゲームに仕上がっていると言える。



ダンジョンを作る過程が「シムシティ」に似ていて、箱庭作りの感覚でプレイできるが、マルチプレイになると、それなりの駆け引きが必要になる。日本語のナレーションで、ダンジョンの状況が逐次報告されるのだが、事態が切迫してくると、ナレーションが多くてパニックになる。また、決着がつくまで時間がかかるため、時間がゆっくり取れる休日にプレイするのがよいだろう。前作はDirectDrawで描画されていたが、この2作目はDirect3DとGlideに対応しているため、グラフィックは非常に美しい。細かなクリーチャーたちの動きを見ているだけでも、飽きないだろう。

QUAKE視点でプレイできるため、3Dシューティング感覚でプレイしたいところだが、機体の挙動が重く、さすが"HEAVY"だと感じさせられる。ホバリングで移動する様は『装甲騎兵ボトムズ』を連想させ、この手のロボットアニメに思い入れがあるゲーマーなら、一度はプレイしてみるべきだろう。ただし、「電脳戦機バーチャロン」のように軽快に動作しない上、操作が複雑であるため、慣れるまでに時間がかかりそうだ。対戦相手を探すためにアメリカのMplayerに接続してみたが、日本時間の午前4時ごろに20人程度のプレイヤーがいた。対戦相手を探すのに困ることはないだろう。



ダンジョンを拡張させながら敵を倒していくというテーマの戦略シミュレーション。シンプルな操作性に加え、ゲーム中に画面と日本語の音声から得られるアドバイスもあるため、マニュアルに頼らずいきなりゲームを始めることも可能だ。やさしいシナリオから始まり、ダンジョンを構成する要素が徐々に覚えられるという仕組みはありがたい。シングルプレイのシナリオは多岐にわたり、クリーチャーに乗り移って1人称視点でプレイできたり、カジノを建設して息抜きさせるといったシステムもユニーク。手軽にプレイでき、短時間でじゅうぶん楽しめた。

プレイして最初に戸惑ったのは、操作がかなり複雑だということ。前作をプレイしていないこともあるが、敷居が高く感じられた。数ある中から自分好みのGEARを選び、カスタマイズしていくのは楽しいが、かなり地道な作業だ。シングルプレイのHISTORICALでは、AIのGEARを従えてプレイできるので、英語でミッションを理解するのが苦手な人でも、割と入りやすいかと思う。マルチプレイを試したところ、私の環境での動作は重かった。ゲームの難易度からすれば、のどから手が出るほど攻略情報が欲しくなるタイトルでは?



表示されるメッセージだけでなく、音声までも日本語化されているので、すんなりとゲームに入り込める。最初の数シナリオで、ゲームシステムを理解できるようになっているのも親切だ。ゲームの途中で挿入されるムービーも、違和感なく受け入れることができ、気分を盛り上げてくれる。戦略シミュレーションには、視覚的に地味なものが多いが、本作は違う。手下となるモンスターの戦闘場面や、作業中のアニメーションが結構派手なので飽きない。マルチプレイはかなり重かったが、マシンのメモリーを160MBに増設すると、快適に遊べるようになった。

グラフィックがかなり美しく、多様な各マップの雰囲気を味わい深いものにしている。詳細に設定できるGEARのカスタマイズ項目の多さや、多くのキーを駆使する操作方法は、敷居を高くしているかもしれない。だが、操作方法を分かりやすく習得させるTRANINGモードもあるので、心配は不要。シングルプレイの各ミッションも、バリエーションに富んでいて面白いが、やはり英語だと内容を理解するのに苦労する。専用サーバーが用意されている上に、マルチプレイの動作が驚くほど軽かったのも良い。操作キーの不具合が無かったら最高なのだが……。

クロスレビュー

ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス

日本語ベータ版評価



p.068

IIからIIIになった時ほど感動はしなかったが、確実にパワーアップしているがよく分かる。未舗装の道路を走ったときに土煙が上がったり、破壊できるいすや標識がコースを外れた絶妙な場所に用意されるなど、計算されたオブジェクトの配置で、うまく走れなくても、そう快な気分になれる仕掛けがたくさんある。乗りのいい音楽も相変わらずで、これに加えて、トンネルをくぐり抜けるときに聞こえるくぐもった音やますますリアルになったエンジン音など、サウンド面でも注目すべき点が数多くある。キーボードで操作したが、前回レビューした「セガラリー 2」よりも操作しやすかった。

このシリーズの最大の売りは豊富な車種にあるのだろう。いくつか乗り比べてみたが、高速なMcLaren F1 GTRは運転が難しく、市販車のBMW M5は比較的操作が楽だった。本物に乗ったことがないので、どこまでリアルさを追求しているのかは不明だが、グラフィックだけは本物に乗っているかのような雰囲気に浸れる。後方視点でプレイしてみるとよく分かるのだが、ホイールスピンで発生する煙やロードサイドにはみ出してタイヤが雑草を巻き上げる様子が非常に細かく描画されている。このあたりのグラフィックは「セガラリー 2」以上だ。

手軽に楽しめるレーシングゲーム。このジャンルに、現実の車をいかにリアルに再現しているかを期待する人もいるかと思うが、それを気にせず遊べる面白みがじゅうぶんにある。車種、ゲームモード、コースなど、さまざまな点で選択肢は豊富。パトカーの追走をかわすカーチェイスには、かなり熱くなった。グラフィックは、車のガラスだけでなく、ボディーにまでもコースの雪景色や並木の様子が映り込むほど手が込んでおり、「ちょっとやり過ぎでは？」と嫌味の一言も言いたくなるほど。バックミラーの様子を常に表示できる機能はありがたかった。

多くの有名スポーツカーを忠実に再現しながらも、ポリスチェイスなどの多彩なモードや、接触での火花、砂煙などの派手なグラフィックのおかげで地味なゲームになっていない。車が好きな人以外でも楽しめるレーシングゲームだ。自分が購入した車を少しずつチューンアップしていくモードなどもあり、車好きにももちろん楽しめる。シングルプレイでは音楽CDをBGMにすることができ、自分の好きな曲でプレイするとかなり盛り上がる。車体へのダメージが蓄積されるシステムも、ゲームに緊張感を持たせていて良い。ただ、ドリフト走行はなかなか簡単にはできなかった。

KINGPIN:LIFE OF CRIME



p.076

不道徳なゲーム内容だが、ここまで徹底的にやられると逆に気持ち良くなってくる。ほとんどの3Dシューティングをプレイしているのだが、Easyレベルでプレイしてもこのゲームは難しく、なかなか先に進めない。その上、マップ変更時のロード時間もかなりあり、いらいらすることが多い。また、NPCとの会話を理解することがシングルプレイで重要になってくるので、英語力も多少必要になる。とっつきにくい感のあるゲームだが、この悪らつな主人公に共感できたら面白く感じられるだろう。マルチプレイは、独創的なシングルプレイと対照的に、普通の3Dシューティングとさして変わらないという印象を受けた。

スラム街を模した暗めのマップが独自の雰囲気を演出していて、マルチプレイで対戦中に、思わず口汚い言葉で対戦相手をののしってしまうだろう。「KINGPIN」対応のGameSpy 3D（Ver.2.12）でサーバーを探してみたが、15程度のサイトで闘いが繰り広げられていた。「HALF-LIFE」に比べると圧倒的にサーバー数が少ないが、順次増えていくはずだ。ユニークなのが"BAGMAN"（CTF）モードで、旗の代わりに札束を拾い集めて金庫に入れていく。個人的には、旗なんて集めても面白くないと思っているが、この現金集めは人間の本能にマッチしている。奪われた金を取り戻すことも可能だ。

3Dシューティングに、ゲーム内で出会うキャラクターとのコミュニケーション要素も加わった作品。NPCのAIが良くできており、話し掛けると汚い言葉で対応し、金を渡せば助っ人として敵を攻撃してくれる者もいる。多用されるスラング、路上のホームレス、便器に残った汚物のリアルさなど、道徳上問題になりそうな演出があるが、このゲームの世界観にプレイヤーが没入できる大事な要素でもある。シングルプレイの難易度は、初心者にとってはつらいものに感じた。マルチプレイは私の環境で快適に動作したが、ゲームモード（2種類のみ）はもう一工夫欲しかった。

各NPCの個性が見事に表現されている。それぞれが人間臭いAIを持っていて、身振りも非常にリアル。後ろから襲い掛かってきたり、強い武器を見せると退却したり、会話の途中で怒り出したりと、多様なNPCがいて飽きない。世界設定が現実的なためか、特にシングルプレイは、現実のけんかで感じるような緊張感にあふれている。目新しい機能もあるのだが、それを楽しむ以前に難易度が高すぎて苦労してしまうのは残念だ。マルチプレイは快適で、現実世界そのままの雰囲気のマップもあって楽しめる。火炎放射器で敵を火だるまにするのは、とても楽しかった。

DESCENT 3



p.082

「FORSAKEN」などの亜流を生み出した本家本元「DESCENT」の続編だけに、期待を裏切らない出来。透明感を見事に表現したキャノピーのグラフィックでまず感動し、予想していた重さもなくスムーズにプレイできるのにまた感動した。さらに、閉鎖された空間から屋外に出ても違和感なくプレイできるのも素晴らしい。なぞ解きで迷ったときなど、ゲームの進行が妨げられ、テンポが遅くなることもあったが、それもたいして気にならないくらいこのゲームは面白い。マルチプレイもかなりの完成度だ。豊富に用意されたゲームモード／マップで、1999年後半はPXOがかなり盛り上がるだろう。

最初は、SideWinder Force Feedback Proでプレイしていたため、全方位浮遊型の機体を制御するのに苦労したが、マウスとキーボードにしてQUAKE風の操作に変えたら、意外とマッチした。PXOという海外のサーバーでマルチプレイを試したが、PING値が200～300でありながら、ラグを感じることなく、非常に快適にプレイできた。32ビットカラーと高解像度（最大1600×1200ドット）をサポートしているため、強力なビデオカードを持っていれば、美しいグラフィックで戦闘が楽しめる。また、3Dサウンドにも対応しており、音の面での演出も凝っている（p.119のレビューもチェックしてほしい）。

独特の浮遊感が味わえるこのゲームは、操作していて自分がどちらに向いているのか分かりづらく、プレイヤーの好き嫌いに関係してくるだろう。ただし、ジョイスティックでスライドの割り当てなどに工夫すると、操作の不自由さはかなり払拭できたことは付記しておきたい。出現する敵を小気味良く倒していくそう快さに加え、ミッションクリアのためのなぞ解き要素もあり、深みあるゲームプレイには飽きがこない気がした。グラフィックも素晴らしく、敵やミサイルが爆発する派手な演出は必見である。

3次元空間でのスペースシップバトルの緊迫感と、とにかく美麗なグラフィックは非常に魅力的。途中で挿入されるムービーの出来も素晴らしく、一見の価値がある。親切なチュートリアルモードが用意されてはいるが、独特の操作感には慣れるまで時間がかかる。逆に、過去のシリーズや「FORSAKEN」をプレイした人であれば、すんなり入り込めるだろう。派手な武器やユニークな敵のキャラクターも多様に出現して楽しいが、ゲーム展開にスピード感があまり無いのが気になった。また、私のマシンスペックでは、シングル／マルチプレイの両方で処理が重くなることがあった。

パソコンでプレイするDVDゲーム

DVDの特性を生かしたゲームがアメリカで続々とリリース 日本でのブレイクもそう間近だ

DVD版パソコンゲームのメリットとは?

最近、アメリカのゲーム関連のホームページで、DVD版のパソコンゲームの情報をよく見かけるようになった。まだまだ、多数発売されているとは言い難い状況ではあるが、徐々にタイトルが増え続けているのは間違いない。

CD-ROMだと複数枚に分ける必要のあるゲームでも、片面4.7GBにもおよぶ大容量であるため、1枚のメディアで済むという点がDVDであることの最大のメリットだ。複数枚のCD-ROMの内容が1枚のDVDに入れば、いちいちCD-ROMを入れ替える手間が省け、快適にゲームがプレイできるようになる。DVD版のパソコンゲームでRPGやアドベンチャーが目立つのは、単純にこの理由からだと言える。

また、DVDならば、CD-ROMには収録できない大容量のムービーなどの特典を付加することも容易になる。

ただ残念ながら、現在発売されているDVD版ゲームは、内容の点ではCD-ROM版とあまり変わりはないようだ。

DVD版パソコンゲームの将来

DVD-Videoには、複数収録した言語の中から再生する言語を選択できるマルチリンガルという便利な機能がある。これも、DVDが大容量だからこそ実現しているのだ。

何を言っているか分からない海外製ゲームのムービーが日本語で再生されたらいいのにと思っているのは筆者だけではないはずだ。その点マルチリンガルをサポートするゲームが出てくれば、簡単に日本語への吹き替えができ、日本語版への移植作業もよりスムーズに行えるに違いない。ずいぶん先の話になるだろうが、ぜひ将来は日本語や英語を簡単に切り替えることのできるゲームが登場してほしいものだ。

では、以下に現在発売されているDVD版ゲームの代表的なタイトルを紹介する。

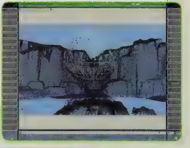
BALDUR'S GATE

CD5枚組みで発売された人気RPG「BALDUR'S GATE」。このDVD版は1枚にまとめられ、CDを入れ替える必要がなくなったくらいで、内容にほとんど変更が加えられていない。最近のDVD-ROMドライブは読み込み速度が速いためか、マップの切り替えは非常にスムーズであった。特に、HDDの空き容量が少ない人にはDVD版をお勧めしたい。



RIVEN THE SEQUEL TO MYST

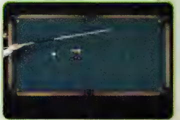
全世界で350万本以上売った大ヒットアドベンチャーゲーム「MYST」。その続編がこの「RIVEN THE SEQUEL TO MYST」だ。もちろん、DVD版は1枚のメディアに収められている。また、DVD版ならではの特典として、メイキングビデオである『The Making of Riven』が収録されている。開発者によって幻想的な建物がモデリングされていくさまは、MYSTシリーズのファンには貴重な映像だろう。



The Making of Rivenの一場面

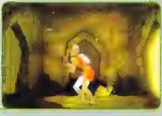
VIRTUAL POOL 2

ビリヤードゲームの定番「VIRTUAL POOL 2」のDVD版には、"Pool Hall of Famer" Mike Sigel氏による60分にも及ぶチュートリアルビデオが収録されている。このビデオでは、高度なトリックショットの映像が楽しめるだけではなく、ビリヤードを基本から学ぶことができる。総計2.5GB近くのビデオ映像を収録することは、DVDでなければできない芸当だ。



DRAGON'S LAIR

映像に合わせてコマンドを入力して進めていくアドベンチャーゲーム「DRAGON'S LAIR」。昔、ゲームセンターでプレイしたことがある人もいるのではないだろうか。このタイトルも単なる移植ではなく、AC-3サポートでサウンド面を強化するなど、アーケード版を超える出来になっている。



これからリリースされる期待のDVDゲーム

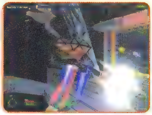
「THE 7TH GUEST」で有名なAftermath Media社の最新作は、全編を35mmフィルムで撮影したという実写によるミステリーアドベンチャーの「TENDER LOVING CARE」。映画『エイリアン』や『エレファントマン』で有名なハリウッド俳優、John Hart氏扮するターナーと共に、登場人物の動機やアリバイを調べ上げていくというマルチシナリオタイプのゲームだ。

Psygnosis社の「LANDER」は、史上初のCD-ROM版とDVD版同時発売というアクションゲーム。グラフィックの美しい、いかにもPsygnosis社という感じのゲームで、DVD版はCD-ROM版より高画質なMPEG 2のムービーや、デジタルサウンドが堪能できるという。もちろん、このサウンド技術は、ムービー再生時だけではなく、ゲーム内でも使用されている。

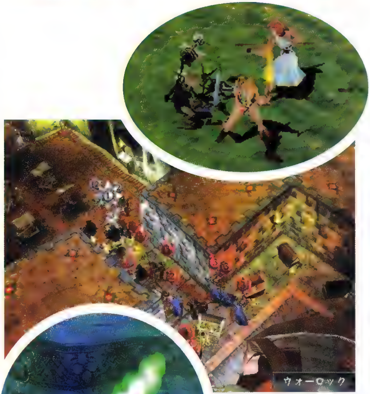
TENDER LOVING CARE



LANDER

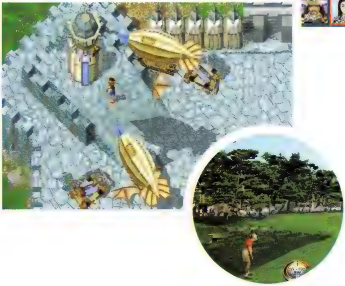


Play Online Exclusive Review

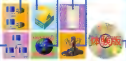








IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続



Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95, Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット 256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.152~p.154を参照してください。

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

トータルアニヒレーション：キングダムズ

ファンタジックな異世界を舞台に特色ある四つの種族を駆使して戦え

シリーズ最新作の「TOTAL ANNIHILATION：KINGDOMS」は、続編ではなく外伝に当たるタイトル。世界観を、SFからファンタジーへと移した点が大きな特徴だ。これに合わせて、新規に四つの種族が用意されている。前作を知らなくてもまったく問題ないので、リアルタイム戦略シミュレーション好きなら、ぜひ一度プレイしてみることをお勧めする。

種族も増え、戦術の幅も広がった強化ポイント多数のファンタジー版TA

国内で親しまれているリアルタイム戦略シミュレーションと言えば、「Age of Empires」や「STARCRAFT」の名が挙がるかもしれない。欧米では、これらに匹敵する人気タイトルが「TOTAL ANNIHILATION」(以下、TA)である。

今回紹介する「TOTAL ANNIHILATION：KINGDOMS」(以下、TAK)は、基本的にTAのファンタジー版と言って差し支えない。ゲームの舞台は、TAの無機質なSF世界から、神秘の大地 Darienという異世界へと移された。ミサイルとビーム兵器ではなく、本作では剣と魔法を駆使して戦うのである。

まず初めに驚かされるのは、そのグラフィックの美しさであろう。グラフィックエンジン自体にも改良が施されており、ユニットやオブジェクトは16ビットカラーで描き出されている。また、TAで評価の高かった、ユニットのリアルなアニメーションも健在だ。竜が宙を舞う姿や、魔術師が強力な魔法を使う様子などは、このジャンルのゲームの中ではトップクラスのクオリティーと言っていい。TAを遊び慣れたプレイヤーの目にも、TAKのファンタジー的世界観に調和したグラフィックは、新鮮に映るはずだ。

もちろん、TAKは前作のグラフィックを変えただけのゲームではない。まず、前作では2種類の陣営しかなかったが、本作では4種族に増えている。それぞれの種族については後述するが、WarriorやArcher(弓兵士)、Catapult(投石器)から、ZombieやDemon、Trollなど多種多様なユニットがそろっている。また、これらのユニットの多くは、特殊攻撃として魔法を使うことが可能だ。範囲攻撃をはじめ、透明化や、敵を一時的に寝返らせるなど、その効果もさまざまで戦術の幅を広げてくれる。さらに、ユニットには戦闘で得た経験値に応じて能力が向上する仕組みが加えられており、このジャンルのゲームとしては非常に興味深いものに仕上がっている。



TAKでも、コストの安いユニットを量産したラッシュ戦術は有効だ。ただし、各ユニットは実戦を通じて経験値を得る仕組みとなっている。そのため、下手なラッシュで敵に経験値を稼がせてしまうと、後で痛い目を見るかもしれない

内政面を簡略化したスピーディーなゲーム展開

ゲームの基本的な内容は、資源を確保しつつ、施設を整えてユニットを生産し、敵を攻撃して滅ぼすというものだ。基本的に、TAのゲームシステムが踏襲されている。

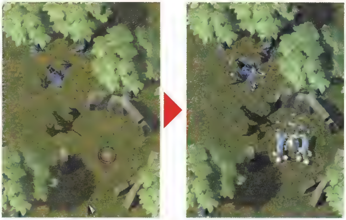
TAKでは、司令官ユニット1体からゲームが始まる。司令官は、基礎生産能力と戦闘能力を兼ね備えた万能ユニットである。そのため本拠地の設置、資源の確保といった基本的な事柄から、奇襲、前線拠点の設置なども可能なのだ。これは、独特の勝敗条件と並んで、TAシリーズの特徴と言ってもいい。ユニークな勝利条件についても説明しよう。通常、この手のジャンルのゲームでは、自軍の全滅によって敗北となる。しかし、TAおよびTAKでは、自軍の司令官ユニットが死亡した時点で敗北が決定する。つまり、自軍の司令官さえ生き残れば、再建も可能であることを意味する。また、逆に敵の司令官だけを奇襲で倒してもOKというわけだ。このシステムは、いわばもろ刃の剣のようなものだが、一発逆転も可能なゲーム性が秘められているのである。

TAシリーズのもう一つの特徴は、資源の採取や開発といった内政面が、非常にシンプルにまとめられているということだ。序盤では、資源の確保が最優先課題であることはTAKでも変わりはない。本作では、マップ上に点在するSacred Stoneという魔法陣に、Lodestoneを設置することで資源を採取していく。資源はManaという値で一元化されており、金や木材、食料といった区別は無い。また、資源は自動的に採取されるため、大量の労働ユニットを操作する必要性がそもそも無いのだ。

開発面でも、TAシリーズは思い切った簡略化をしている。TAKのユニットは、シンプルにレベル1～4にランク分けされている。レベル1のユニットならばすぐさま生産可能、レベル2のユニットも上位施設を一つ建設するだけで生産できる。ユニット生産工程についてもシンプルなのだ。このジャンルのゲームでは、強力なユニットの生産に複雑な開発過程を必要とするケースが多いが、TAKならばマニュ



投石器、防御塔、壁などを配置し、来るべき戦いに備えている。画面だけを見れば、TAシリーズだとは気づかないほど雰囲気の違う作品だ



画面左の遺跡中心部がSacred Stoneである。ここから資源(Mana)を採取するには、Loadstoneを設置するだけでいい(画面右)。戦略的には、このSacred Stoneを相手よりも多く確保していくことが、基本的な課題と言える

Information	
開発元	Cavedog Entertainment社
販売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 233MHz以上(PentiumⅡ 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	16ビットカラー表示可能なDirectX6対応カード
HD容量	350MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX6対応カード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	×
発売時期	発売中



各ユニットには、HPに加えてManaの量が設定されており、魔法の使用にはManaを消費する。画面はTaronのユニットLichがDeath Auraを使ったシーン。派手な演出が気持ちいい



マルチプレイのブリーフィング。ここではチャットに加え、種族の選択やカラーの変更、詳細なルール設定が行える。司令官が死亡してもゲームを続けるといった変更まで可能だ

Aramon：地の神を信仰する種族

Barbarian　Gold Dragon　Titan



Warrior、Archerなど、ヒューマンタイプのユニットがそろったオーソドックスな種族。魔法よりも物理的な攻撃を得意としており、長距離間接攻撃ユニットを持つ

Veruna：水の神を信仰する種族

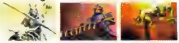
Musketeer　Sea Dragon　Crusader



ヒューマンタイプのユニットで構成されておりAramonとほぼ同じと言っていい。ただし、こちらは海戦用ユニットや施設がそろっている

Taros：火の神を信仰する種族

Black Knight　Dark Priest　Fire Demon



Lich、Demonなど、地獄の住人とも言える魔物たちで構成された種族。多彩な魔法を扱うユニットが多くそろっている点が特徴だ

Zhon：風の神を信仰する種族

Gryphon　Stone Giant　Troll



Trollなどの、ファンタジーゲームではモンスターとして登場するクリーチャーで構成されている。施設をほとんど持たない点が特徴で、大量生産向きの種族でもある

アル無しでもすぐに覚えられる。この辺り、Age of EmpiresやSTARCRAFTに慣れたプレイヤーにとっては物足りないかもしれない。だが、その分TAシリーズでは、スピーディーなゲーム展開が楽しめるようになっているのだ。

地、水、火、風をモチーフとした四つの種族がプレイ可能

TAKで使用できる種族は、地のAramon、水のVeruna、火のTaros、風のZhonの四つ。それぞれ4大精霊をモチーフとしており、ユニットのグラフィックをはじめ、性能面での差別化が図られている。例えば、地のAramonは、魔法よりも肉弾戦を主体とした攻撃を得意とし、風のZhonは建築できる施設がほとんど無い代わりに、ユニットを直接生産(召喚?)できるBeast Handlerなどの特殊ユニットが用意されている、といった具合だ。

4種族全体の印象としては、アンデッド軍団とも言える火のTarosや、ビースト(獣)軍団である風のZhonは、その外観が個性的なことから区別しやすい。しかし、地のArmonと水のVerunaは似通ったヒューマンタイプのユニット構成となっており、その差が現段階では明確でないとの印象を受けた。また、生産できるユニットの種類の数に、種族ごとでかなりばらつきがある点もやや気になる(例えば、火のTarosは20種類に対し、地のArmonは15種類である)。

とはいえ、TAと同じく、TAKでも開発元のCavedog Entertainment社から、公式ユニットが随時追加される予定なので、今後の展開には大いに期待できそうである(エキスパンションではなく、ホームページから無料でダウンロードできる予定)。追加されるユニットによっては、戦術面へ与える影響も少なくないはずだ。

快適なマルチプレイにはPenⅡ+128MB以上のマシンが必須

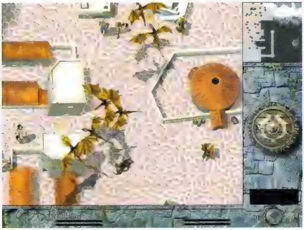
TAKのゲームモードには、シングルシナリオ(Play the Adventure)、CPU対戦(Play the Machine)、マルチプレイ(Play an Opponent)の三つが用意されている。シングルシナリオは、種族ごとにシナリオが独立しているケースが多いが、TAKでは一つのシナリオのみとなっている。ミッションによって使用する種族が変わっていく方式なので、さまざまな種族でプレイできるという点では同じである。シナリオの難易度は、TAシリーズを知らない人のために、やや低めに設定されている。ミッション10前後までは簡単に進められるため、初心者はこのモードからゲームを始め、操作を覚えていくといいだろう。

マルチプレイモードは、IPX接続とTCP/IP接続の二つをサポートしている。インターネットを介した対戦は4人まで、LANによる対戦は10人まで参加可能。TCP/IP接続の場合は、IPアドレスを直接入力するモードに加え、Mplayerとboneyards(Cavedog Entertainment社が運営している専用サーバー)に対応しているため、対戦相手に困ることはなさそうだ。

実際にマルチプレイを行ってみると、気になるのが動作の重さである。マニュアルに記載されている最低動作環境のPentium 233MHz、メモリー32MBでは正直言ってシングルプレイすら快適に遊ぶことはできなかった。推奨環境であるPentiumⅡ 266MHz以上、メモリー64MB以上が最低環境と言っても過言ではなく、マルチプレイならばさらに上位のスペックが欲しい。TAもマシンパワーを必要とするゲームとして有名だったが、今回のTAKもこの点だけはプレイヤーを選びそうである。筆者も本格的なマルチプレイに向け、マシンのアップグレードを現在検討中だ。

(下村隆善)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★



Play the Adventureモードでは、さまざまなシチュエーションを楽しめる点が魅力だ。画面はDrakeの群れを率いて、街を襲うというシナリオ

TOTAL ANNIHILATIONとは?

Cavedog Entertainment社より1997年に発売されたTAは、ARMSとCOREの2大勢力の戦いを描いたSFリアルタイム戦略シミュレーションである。追加ユニットがホームページからダウンロードできるなど、発売以後も進化を続け、追加パック「THE CORE CONTINGENCY」や「BATTLE TACTICS」も発売された。追加された公式ユニットはすでに100を超えており、プレイヤー自らが制作したユニットや、マップの公開が盛んなことでも知られている。



いまだに根強い人気を誇るTA。スピーディーなゲーム展開と、互いの司令官ユニットを狙い合うスリルは、シリーズ独自の面白さだ



魔法やトラップが追加されたシリーズ最新作
新グラフィックエンジンで描画能力も向上

ダンジョンキーパー 2

完全日本語版

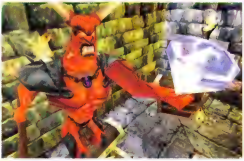
一般的なファンタジーRPGなどでは、悪役とされている魔物たち。その魔物たちの立場でダンジョンを拡大していき、侵入して来る勇者などを撃退するというユニークなゲーム「ダンジョンキーパー」。その待望の続編が完全日本語化され、より美しいグラフィックになって帰って来た。背徳の楽しさを堪能してほしい。

正義の味方が敵になる? ダンジョンへの侵入者を撃退せよ

古くから海外ゲームに親しんでいるゲームファンの中には、イギリスの名門ソフトハウス、Bullfrog Productions社の動向を気にかけていた人も多いだろう。神として人類の興亡に介入するという新奇な発想のシミュレーションゲーム「ポピュラス」で、一躍世界中にその名を知られて以降、次々とユニークなタイトルを発表してきた同社。しかし、ここ数年は、エレクトロニック・アーツの傘下に入ったり、社の顔ともなっていたゲームデザイナー、ピーター・モリニュー氏が退社して別会社(Lionhead Studios社)を設立してしまったりと、会社の存続にも影響を与えかねない大きな変動に見舞われていた。一部では、もうこの名門の命運は尽きたのでは、などという懸念さえ持たれる始末。

だが、そうした懸念は無用の心配に終わったようだ。今回紹介する「ダンジョンキーパー 2」(以下、DK2)も、当初の予定よりはやや遅れたものの、現在最終的な調整の段階に入っており、もうすぐ一般のプレイヤーの目前にその姿を現そうとしている。

それではまず、このゲームの基本コンセプトを紹介しておこう。このシリーズにおいてプレイヤーは、地下ダンジョンの主となる。その目的は、配下となるクリーチャーを使って、自分の支配するダンジョンを拡張することなのだが、単にそれだけにとどまらないのがこのゲームの面白いところ。プレイヤーのダンジョンには、さまざまな侵入者がやって来る。招かれざる客は、領地をわがものにしようとする、ほかのダンジョンの主だけではない。悪を滅ぼさんとする正義の味方や、お宝や名声を得んとする冒険者たち。そう、たいていほかのゲームでは主人公側となる連中が、DK2ではプレイヤーの行く手に立ちはだかることになる。それらの邪魔者を排除することも、ゲームの大きな目的なのだ。



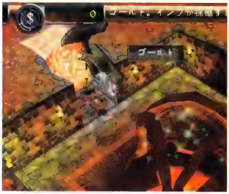
プレイヤーが敵の大将を倒すと、悠然とその姿を現す魔神ホーニー。彼をうまく支配することが、ゲームを進めていく上でのポイントになっている

ゲートを通じて 多様なクリーチャーを召喚

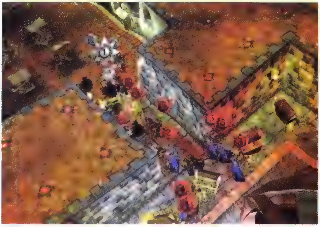
実際のゲームの進め方は、こんな具合だ。ミッションをスタートさせた時点で、プレイヤーの支配下にあるのは、ダンジョンハートと呼ばれるダンジョン中心施設周囲のごく一部に過ぎない。だが、プレイヤーの配下には、壁を切り崩してダンジョンを拡張する役目を果たす、インプというクリーチャーがいる。まずは彼らに命令を下し、どんどん支配地を広げていく。とはいえ、単にダンジョンを大きくするだけでは駄目。非常に役に立ってくれるインプたちだが、こと戦闘能力はまったく無いに等しい。この状態で敵に攻め込まれると、あっという間にダンジョンハートが陥落させられ、ゲームオーバーとなってしまう。

そこで利用するのが、ゲートという施設だ。ダンジョンとゲートの間に道を通すと、そこを通じて異世界から、ゴブリンやウォーロック、トロルといった各種のクリーチャーたちが召喚されてくる。召喚されるクリーチャーは、壁を掘る能力は持ち合せていないものの、インプとはけた違いの戦闘能力を持っているものがほとんど。彼らの力を借りれば、多少敵が侵入して来ようとも、わがダンジョンは安泰だろう。

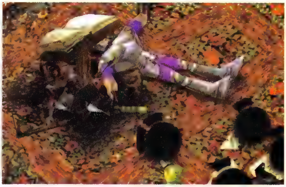
ところが、マナ(ダンジョンを拡張していくと自動的に増加する)という物質だけで満足してくれるインプとは異なり、召喚されるクリーチャーたちはさまざまなケアが必要なのだ。まずは、彼らが休息を取るための寝室と、空腹を満たすための食料室が必要になる。さらに、自分の軍勢の能力を高めるためには、戦闘能力を高めるための訓練室、魔法使いたちが新しい魔法を生み出すための研究室、アイテム開発の研究を行う工房などといった部屋を設置していかねばならないのだ。施設類を建設するのには資金がかかるが、インプがゴールドを掘り出してくれるので、それを使用する。このように各



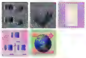
ゲームスタート直後。プレイヤーの指示に従って、ダンジョンの拡張を開始するインプたち。どんどん壁を崩して、部屋を作っていこう。ゴールドを掘り出すのも忘れるな



敵が侵入してくると、敵味方入り乱れての激しい戦闘がスタートする。細かい戦略などの指示などは与えることができないので、配下の力を信じて、じっと結果を見守ろう

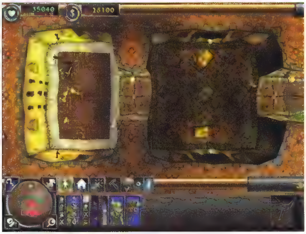


激闘の末、なんとか敵の大将を討ち取ることができた。もちろん、準備不足だと、反対にこちらのダンジョンハートを奪われることになるだろう

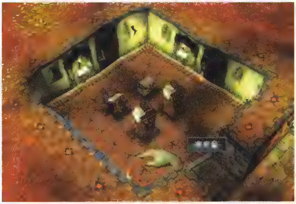


Information

開発元	:Bullfrog Productions社
販売元	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社 03-5436-6499
価格	:9,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:MMX Pentium 166MHz以上(PentiumII 200MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(64MB以上)
ビデオ	:DirectX6.1以上、16ビットカラー対応のPCIまたはAGP 3Dアクセラレーター
HD容量	:240MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX6.1以上に対応したサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:NXシリーズで可
発売時期	:1999年7月30日



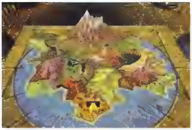
真上から見た部屋の様子。向かって右側が寝室、左側が食料室だ。どちらもモンスターを養う上で必須の部屋なので、まず最初に建設しないとならない



新しい魔法を生み出すための研究に使用される研究室。この部屋を作ると、ウォーロックたちが勝手に集まって研究を始める

種の施設を設置しつつ、敵の侵入に備えたり、また逆に、敵の陣営に乗り込んで行ったりするわけだ。

日本語音声でのガイドで ゲームシステムの理解もすんなり



本作の中心となるキャンペーンモードは、この模型上に区切られたマップの一つ一つをクリアしていくことによって、進行していく

以上のように、ゲーム内でプレイヤーがやらねばならないことは多い。しかしDK2には、この手のゲームには付きものの練習専用モードが用意されていない。こう書くと、前作をプレイしたことのないプレイヤーは、果たして自分が付いて行けるのか心配になるかも知れない。だが、心配は不要だ。

本作の中心となるのはキャンペーンモードなのだが、その最初の数ミッションには、日本語音声による懇切丁寧なガイドが用意されているのだ。その指示どおりに行動していれば、基本的なゲームの進め方や部屋の作り方を身に付けることができる。それぞれのミッションの最後には、ダンジョンに侵入してきた敵との戦闘となるのだが、しっかりとガイドに従っていれば、難なく撃退することが可能。これなら、前作を体験していないプレイヤーでも、すんなりこのゲームの世界に入って行くことができるはずだ。

一方、前作をプレイした人の中には、ちょっと嫌な予感を抱く人がいるだろう。なにしろ前作は、海外パソコンゲーム誌で「手応えがイマイチ無い」と評価されたほど、シミュレーションゲームとしては簡単な部類に入っていた。

その原因は、主に敵側のAIに少々難があったことにあるのだが、その欠点がDK2でもそのまま引き継がれているのでは？　そう考えてしまう人がいても無理もない。しかし、今回の作品は、最初の数ミッションこそ非常に簡単だが、ちょっと先に進めばしっかりと難易度が増していく。

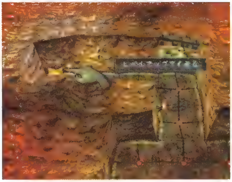
なお、シングルプレイではマイペットダンジョンモードという、前作には無かった新モードも追加されている。このモードでは、自分の意のままにダンジョンを作成することが可能だ。

資金をしっかりと確保しつつ 長期戦に備えるのだ

それでは最後に、マルチプレイモードについても触れておこう。本作のマルチプレイは、IPX接続とTCP/IP接続に対応しており、最大8人までの対戦が可能だ。TCP/IP接続を利用したマルチプレイでは、対戦相手のIPアドレスを指定する。相手となるプレイヤーの情報を登録しておき、リスト化することができるようになっているのは便利。

なお、自分で対戦相手を指定するという方法以外にも、専用サーバーを利用することもできる。残念ながら、原稿執筆時点ではそのサーバーにアクセスすることができなかったが、本格的に運営が開始されれば、かなり盛り上がることだろう。

マルチプレイモードでは、キャンペーンモードとは異なり、初めから全種類の施設を建設することができる。だが、資金をしっかり確保しておかないと、後でクリーチャーに支払うお金が無くなってしまうので注意しよう。長期戦にもつれこむことが多いようなので、長期的な視野でダンジョンの拡張に取り組んだほうがいい。



ダンジョンを拡張していくと、思わぬレベルアップアイテムを発見することがある。余裕があるなら、できるだけいろいろなところを掘ってみるべし

ところで、今回のDK2には、コラムで紹介したポイント以外にも、前作から変わっている点がある。それは、ゲーム全体を覆う、どことなくユーモラスな雰囲気。オープニングや各ミッションの合間に流されるムービーが、そこはかとなく漫画チックになっているのだ。なんとなく日本産コンシューマーゲームの影響を感じてしまうのは、私だけだろうか？　（小笠原誠）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

前作との違いは？

シリーズ第2弾となる本作は、前作でやや不評だった敵側のAIの改善、魔法やトラップの追加、描画能力が大幅に向上した新3Dグラフィックエンジンの採用など、前作と比較してさまざまな面でパワーアップを果たしている。また、中でも、新エンジンの能力を生かしたファーストパーソンモードは必見。前作のモードでは擬似3Dだったが、本作では完全な3Dで描かれている。魔法で憑依(ひょうい)した特定クリーチャーからの1人称視点で楽しむDK2は、はるかに緊張感にあふれているのだ。



これが1人称視点モードの画面だ。これだけ見ると、3Dシューティング系のゲームと勘違いしてしまうだろう

プレイヤーの手足となるクリーチャーたち

インプ



インプはこのゲームにおける基本中の基本ユニット。彼らがいなければ、岩肌を切り崩してダンジョンを拡張することはできないのだ

ゴブリン



ゲートから召喚されるクリーチャーとしては、最初に登場することになるゴブリン。単体の攻撃能力は低いが、頭数をそろえればそれなりの戦力となってくれる

ウォーロック



ひ弱そうな外見とは裏腹に、なかなか役に立つウォーロック。攻撃魔法を駆使するほか、インプの生産など、有益な特殊魔法を作り出してくれる

ファイアフライ



ダンジョンのパトロール役を果たすファイアフライ。高い移動能力を生かし、敵の侵入をいちはやく発見することができる

トロル



勢い良くゲートから飛び出すトロル。彼らの真価は、工房で発揮される。抜群の効果を持つトラップ（侵入者にダメージを与える装置。マナを消費する）などを開発してくれる

DARKSTONE

洗練されたアクションRPG
また一つDIABLOキラーが登場した

ダークストーン

「DARKSTONE」は、「MOTO RACER」などの開発で知られるフランスのDelphine Software International社の作品だ。ヨーロッパ製のゲームの多くは多国語をサポートしており、DARKSTONEも例外ではない。3D技術を使った視点移動ができるクオータービューやライティングのエフェクトなどは、技術の進歩を実感させてくれる。ネットワークゲームの世界でアクションRPGといえば「DIABLO」が有名だが、DARKSTONEにおいてもその影響は強く感じられる。

ずばりDIABLO系RPG 基本操作はすべて同じ

「DIABLO」のヒット以降、クオータービューを採用したアクションRPGが数多く発売された。剣のひと振りごとにモンスターをマウスクリックする操作は分かりやすく、腕に覚えのあるプレイヤーにも支持されたのだ。しかし、多くの作品はネットワークの遅延やモンスターのAIの面でDIABLOに遠く及ばず、本来の特徴であるアクション性を失なってしまっていた。「DARKSTONE」はDIABLO系RPGとしては、かなりの秀作である。ネットワークの通信遅延による矛盾も少なく、動き回るモンスターをクリックするだけで疲れてしまうようなこともない。中世的なオーソドックスなファンタジー観、奇をてらわないクエストの数々も、ヒロイックファンタジーに偏りがちな傾向を抑えてあり、目の肥えたゲーマーたちを納得させるだけの品質をもっている。

DIABLOをプレイしたことがあれば、DARKSTONEの操作インターフェースに驚くだろう。何もかもが一致しているのだ。類似点は、Iキーでインベントリー、Tabキーでマップ表示、Bキーで魔法選択などの操作キーだけではない。升目を埋める形でアイテムを所持するインベントリーシステム、STR、MAG、DEX、VITといったステータス表現が同一なのはよいとして、STRと連動するDamage、DEXと連動するTo Hit、VITと連動するLife(ヒットポイント)、MAGと連動するManaまで同一なのだ。各種レジスト値もDIABLOそのままのデザインが採用されている。唯一、年齢というオリジナル要素が追加されているのが気になる。



升目を使ったインベントリー画面。胴体と頭に防具が装備できるほか、武器と盾は両手に、二つのネックレスと四つの指輪のスロットがある



シングルプレイでは2人のキャラクターを選択してゲームを開始する。マルチプレイでは選択したキャラクターのみがゲームに参加できる。キャラクターデータはHDDに保存されるため、データのバックアップは簡単だ

4クラス8種類のキャラクターで 32階層のダンジョンを攻略せよ

武器/防具を使用すると耐久度が下がってきて、Repair(修理)が必要なことも、その修理がWarriorのスキルで可能なことも、修理すると成功しても失敗しても最大耐久値が落ちることもDIABLOと共通しており、相似点をあげていったらきりがない。評価のためのテストプレイを繰り返している筆者だが、ここまでそっくりで大丈夫なのかと心配になるほどである。クエストや世界観などでオリジナリティーを出しているとはいえ、良くも悪くも「非常に良くできた、もう一つのDIABLO」なのである。

新しいキャラクター作りにおいては、戦士/暗殺者/魔法使い/僧りょの4クラスから選ぶことができる。各クラスに男女のグラフィックの区別があり、選択肢は合計8種類ということになる。能力値は性別に影響されずクラスごとに固定で、レベルアップとともに得られたボーナスポイントをSTRやMAGなどの基本ステータスに加算していくシステムだ(これもDIABLOと同じ)。

アイテムには基本ステータスによる制限があり、装備するためにSTRが30以上必要な防具などが存在する。クラスによる制限ではなく、ステータスによる制限のため、キャラクターの育て方によっては装備品の選択肢を増やすことができるだろう。魔法を覚えるためには"本"を使うのだが、より強力な魔法を使うためにはMAGによる制限をクリアしなければならない。

シングルプレイでは、プレイヤーが作成した2人のキャラクターをパーティーにしてプレイすることができる。両方とも魔法使いなどという無茶は避け、近接戦闘が得意な戦士と治療のスキルがある僧りょなどというように、バランスを考えた構成にしよう。ちなみに、経験値獲得の仕組みが「攻撃を与えなかった敵からの経験値は得られない」というものなので、戦闘の機会が多い戦士は後からでも簡単に育てることができる。

使用できるキャラクターはこの8人

WARRIOR



AMAZON



STR 20
MAG 5
DEX 10
VIT 15
LIFE 35
MANA 25

MAGICIAN



SORCERESS



STR 5
MAG 20
DEX 15
VIT 5
LIFE 25
MANA 40

ASSASIN



THIEF



STR 15
MAG 10
DEX 20
VIT 10
LIFE 30
MANA 30

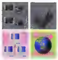
MONK



PRIESTESS

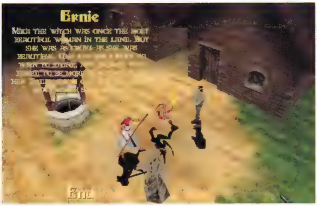


STR 10
MAG 15
DEX 5
VIT 20
LIFE 40
MANA 35



Information

開発元	: Delphine Software International社
発売元	: 株式会社ズー
販売元	: M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	: 株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561
価格	: 未定
OS	: Windows 95/98
CPU	: PentiumII 266MHz以上
メモリー	: 64MB以上
ビデオ	: Direct3Dに対応したビデオカード
HD容量	: 300MB以上
CD-ROMドライブ	: 6倍速以上
サウンド	: DirectX 6に対応したサウンドカード
対応API	: Direct3D
発売時期	: 英語版は8月、日本語吹替版は12月の予定



石化した女性を助けるクエストは野外のNPCが依頼してくる。クエストを受け取っている最中もモンスターに攻撃されるので注意しよう

食料の自給と装備の修理がゲームプレイの肝だ

キャラクターは食料を食べなければ生きていけない。キャラクター作成時に所持しているアイテムは、500gp（お金）と簡素な装備品、それにリンゴが一つというのが基本だ。魔法を専業とするクラスでは魔法の本を持っている。

町には武器／防具屋、魔法屋、アイテム鑑定と治療、スキルを教えてくれる師匠、銀行などがある。これらのほかに食料品店もあり、冒険者は食べ物を携行しなければならないことになっている。空腹が限界を超えると、すさまじい勢いでLifeが減っていき、死に至るのだ。体力回復とマナ回復のポーション、食べ物をインベントリーに入れると、ダンジョンで得られる稼ぎを納めるスペースに苦労する。序盤のダンジョン（B1～B8）では食料が得られるチャンスがあるが、後半になってくると食料の確保は店からの購入が主な手段となる。食料は大きさも価格もさまざまだが、大きくて高価なものほど腹持ちがいい。

銀行は所持金を出し入れするための施設で、アイテムを預けることはできない。一銭の利子も得られない貯蓄だが、インベントリーを圧迫する金銭を銀行に預けられるのはありがたい。DIABLOのように、冒険のたびに床に金銭をばらまく必要はないのだ。

スキルを教えてくれる師匠は、各クラスごとに7～8種類あるスキルをレベルアップしてくれる。新規作成したキャラクターは何のスキルも持たないが、習得したスキルによって、クラスの特徴を出すことができる仕組みだ。スキルは最大10レベルまで向上させることができるが、キャラクターレベルによって上限がある。また、習得には莫大な金がかかるので、必要に応じて習得していかなければならない。

アイテムの鑑定料金は定額ではなく、アイテムによって料金が変わる。鑑定のスキルがある魔法使いがいれば無駄な金銭を使う必要はない。また、耐久度が下がっている武器／防具に戦士の修理のスキルを使うと、売値が向上する。必要ないアイテムの処分には魔法使いと戦士のスキルが役にたつ。ちなみに、治療や解呪には料金がかからない。

武器／防具屋は装備品の売り買いだけでなく、修理も有料で行っている。装備品は各クラスごとに分類されており、キャラクターのレベルに応じて高級な品物が売りに出される。有料の修理は装備品の最大耐久値を下げることはないが、ダンジョンでの戦利品による売り上げを上回る料金がかかることもある。かなりアイテムが出やすいゲームであることも考えて、装備品を使い捨てにするのも有効なプレイスタイルであろう。



マナ回復の泉、宝箱、本やスクロールが得られる机、ドア、壁に付けられた照明など。これらのダンジョンに散らばる要素は、ほとんどがDIABLOと共通である

フィールドとダンジョンには凝ったクエストが待っている

タウンエリアも含めて、野外はいくつかのエリアに分割されている。タウン以外のエリアではモンスターが徘徊し、当然戦闘が発生する。フィールドにはNPCが存在し、話しかけるとクエストらしい会話が行われる。クエスト関連の話題はゲーム中のメモに記録されており、Hキーでいつでも参照できる。

「ある村では、奥さんを石像にされてしまった男が困っている。醜い魔法使いがほかの女性を石化させてしまったのだ。犯人の魔法使いに話しかけると、『美しさを取り戻せるまで元に戻すつもりはない』と言う。ダンジョンで拾った鏡がかぎになりそうだが、鏡を渡しても突き返されるだけである。実はダンジョンには『変形した鏡を見て自分の姿に嘆く男』がおり、鏡を交換できる。得られた変形した鏡を魔法使いに渡すと……」

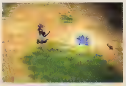
というような、アドベンチャーゲームのようにストーリーがあるクエストもあれば、なぞなぞとアイテムの組み合わせを試さなければならないパズル的なクエストもある。クエストは22の中からランダムに八つ選ばれ、それらには30のサブクエストが付属している。大部分はダンジョンで拾ったアイテムを渡すだけのクエストだが、かなりの報酬を受け取れるのでぜひとも実行しよう。

ダンジョンは4階層ずつ、八つのダンジョンがある（合計32階層）。これが一つのフィールドエリアに2カ所ずつ散りばめられていて、その構造や地形はランダムに生成される。LANで8人、インターネットでは4人までのマルチプレイが可能とされているので、IPXまたはTCP／IPで楽しんでほしい。　　　　（安井　勉）

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

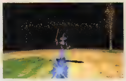
DIABLOタイプのRPGを3D化するメリットとは何か？

壁の向こう側にいる敵を攻撃する場合、DIABLOのような固定視点のクオータービューでは、微妙なマウス操作が要求された。DARKSTONEでは矢印キーによって360°視点を移動できるだけでなく、Ctrlキーと上下矢印キーで視点の高さまで変更できる。この機能によってリアリティー重視の後方視点、操作性重視のクォータービュー視点切り替えなど、状況と好みに応じた視点を選択できるのだ。











近接戦闘向きのAMAZONと動きの素早いTHIEFの二人で、ORCに戦闘をしかけているところ。シングルプレイではこのようなパーティーを組んで戦うことになる



DARKSTONEでは30種類以上の呪文が使えるが、これは攻撃呪文の"FLASH"。Direct3Dによる立体的なビジュアルで派手な演出が施されている



リンクスエクストリーム

ゴルフゲームの定番「LINKS」がハチャメチャバトルゲームに大変身

「Links Extreme」は、ゴルフゲームの名作「LINKS LS」シリーズの特別編とも言えるゴルフバトルゲームだ。これまで地形エフェクトや再現するコースでの差別化にとどまっていたゴルフゲームに、まったく新しい仕掛けを加えた意欲作に仕上がっている。

紳士の仮面をかなぐり捨ててグリーン上で死闘を繰り広げろ

タイトルロゴは「LINKS LS」のLSの部分に血を連想させる赤い書体で×印を付け、「Extreme（過激な）」と加えられている。ゴルフゲーム好きなら、このロゴを見ただけでこのゲームがどんなものか予想できるかもしれない。LINKS LSは、Access Software社の名作とも言えるゴルフゲームだ。この「Links Extreme」は、通常のゴルフにさまざまなバトル要素を加えたアクションゲームに仕上がっている。なお、マイクロソフトのゲームは完全日本語化されることが多いのだが、Links Extremeについては英語版のままの発売となるので気をつけよう。

ティーショットからスタートし、規定の打数でカップインさせ、勝敗はスコアで決定する。というゴルフ本来のルールは残ってはいるが、コースでは飛行機が墜落し、ゾンビがのし歩く。ボールにはミサイルや爆弾などの仕掛けが18種類も用意されている。

もちろん、スコアが良いことが勝利条件だが、勝利する大前提として、プレイヤーに与えられたヒットポイントを温存し、最後まで生き残っていなければならない。死と隣り合わせの、プロゴルファー猿もビックリの危険な試合なのだ。

ゲームモードは4種類ある。「Extreme Golf」のルールは通常のゴルフと同じだが、それぞれのプレイヤーには各コースごとにエフェクトボールが与えられる。それぞれのボールの特徴を把握して、スコアを伸ばしたり、時にはライバルを邪魔しながらプレイする。

「Deathmatch」は、スコアとまったく関係なく、互いに爆弾ボールを打ち合って相手にダメージを与え、最後まで生き残ったプレイヤーが勝利者となる。

「Poison」はいわゆる鬼ごっこモードだ。プレイヤーの1人が鬼となり、ほかのプレイヤーを全滅させれば勝ち。残りのプレイヤーは鬼に倒される前にホールアウトすれば勝ちとなる。

「Stroke」はLinks Extremeのくせのある二つのコースで、過激なボールもルールも登場しない紳士的なゴルフができる。



ゲームの操作はLINKS LSとまったく同じ。左下にはホールに関する情報が表示され、右側にはコース図が表示される。クラブが自由に選択できるほか、ボールも18種類から選べるところが面白い。右上にはお勧めのボールが表示される



マルチプレイではチャットができるほか、左上にヒットポイントが表示される。ヒットポイントは被弾するごとに体力が減っていき、0になると負けだ。爆弾ボールを打つときは方向に注意しよう。そばにある立ち木に当たると爆発し、自分にもダメージが与えられる。



18種類のボール選択がこのゲームならではの演出。極端に高く飛んだり、自らピンそばに寄っていくボールもある。所持数が決まっているので、有意義に使おう。DeathmatchとPoisonでは、威力が違う数種類の爆弾ボールも登場する

チャットでの心理作戦が功を奏するマルチプレイ

ゴルフゲームに「ライバルを倒す」という要素を持ち込んだだけで、こんなにもマルチプレイが盛り上がるとは新発見だ。普通のゴルフはほかのゲームで遊べばいいので、お勧めモードはやはりDeathmatchかPoisonとなる。ピンホールを目指すゴルフとは違い、ファーストショットはワザとチョロ打ちしてライバルを前に出そうとしたり、ピンホールまであと1フィートなのにウッドで逆方向に打ち、ライバルの爆撃に最適な地点へ近づこうとする。バンカー、池、林など通常のゴルフでは邪魔なはずの障害物が、爆撃から身を守るために使えるなど、いままでのゴルフの価値観が変わることは間違い無い。

いくら過激といってもゴルフゲームなので、プレイヤーは自分の順番が来るまでクラブは振れない。そのためか、ネットワークでのマルチプレイはとても静かだ。空いた時間は戦略を練ったり、ほかのプレイヤーとのチャットができる。もちろん「ショット中は静かに」などというマナーは存在しない。気になる言葉をどんどん書き込んで相手に揺さぶりをかけよう。

チャットはテキストと音声に対応している。しかし、パソコンに余計な作業をさせると、ネットワークの負荷が増えて順番を待つ時間が長くなってしまう。マルチプレイは、自分の順番で打つ→自分のパソコンで打球コースを再現する→データを転送する→ほかのプレイヤーのパソコンで再現させる、という手順なので、「待たされる」仕組みだ。

相手の出方を待つという忍耐力は、今までの対戦バトルゲームには必要なかった要素でもある。落ち着いてショットしなければ勝てない。ゴルフゲームを極めた人には絶好のアトラクションだ。ゴルフ未経験の対戦ゲームファンにも、心理的な駆け引きが必要なバトルゲームとして楽しめることだろう。（杉山淳一）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★
総合評価	★★★

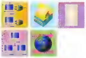








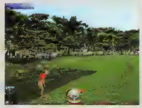
本家の「LINKS LS」で登場していた鳥や亀のようなサブキャラクターも妙な姿で登場している



Information	
開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト カスタマーインフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95／98／NT 4.0※
CPU	：Pentium 200MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：3万2000色、800×600ドット、VRAM1MB以上
HD容量	：210MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectXに対応した32ビット以上のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：×
発売時期	：1999年夏

※英語OSでのサポートとなります。

ゴルフゲームの名門「LINKS」シリーズ



シリーズ最新作「LINKS LS'99」日本語版はスタンシステムから発売されている

このゲームの元になった「LINKS LS」は、世界で最も売れているゴルフゲームシリーズで、そのエンジン部分は「Microsoft Golf 2.0」にも使用されている。そのルーツは、1995年に発売された「LINKS Pro 386」。高性能パソコンにターゲットを絞り、アーノルド・パーマーが設計した実在のゴルフコースをフルカラーで再現したことで、パソコンゲームファンのみならず、ゴルフ愛好家にも人気となった。

開発元のAccess Softwareは、その後マイクロソフトに吸収されており、現在は同社のブランドとして活躍中だ。LINKS LSシリーズの次回作「Links LS 2000」もマイクロソフトから2000年に発売される予定だ。



東方幻想戦記イースト

韓国版WARCRAFTともいえる 新鮮な東洋風味付けの戦略シミュレーション

東方幻想戦記イーストは、二つの異なる国家が覇権を争う、リアルタイム戦略シミュレーションである。忍者などのアジアンテイストあふれるユニットが用意されているほか、司令官が自分で魔術を使える点が大きな特徴だ。

司令官自らのレベルを鍛え上げ 魔術を駆使して戦え

昨今、日本を含めアジア製のマルチプレイ対応タイトルが増えてきている。中でも、韓国産のタイトルは数多く、マルチプレイへのいち早い対応という面では日本よりも進んでいるかもしれない。そういった中で、今回紹介する「東方幻想戦記イースト」(以下、EAST)は、アイドス・インタラクティブからアジアンタイトル第1弾として発売されることになったゲームだ。

EASTは「WARCRAFT Ⅱ」にも似た、ファンタジー世界をモチーフにしたリアルタイム戦略シミュレーションである。プレイヤーは司令官となって、資源収集、建物の建築、ユニットの生産および操作を行い、敵をせん滅していくのだ。舞台設定は、かつて平和の楽園であった崑崙の制圧を目指し、鳳凰国と龍王国がしのぎを削り合うというもの。二つの国はそれぞれ東洋風、西洋風なイメージで統一されている。例えば、鳳凰国のユニットには忍者や泥人形、阿修羅などがあり、龍王国にはドワーフやケンタウルスがいるといった具合だ。今までに発表されている多くのリアルタイム戦略シミュレーションのほとんどが、SFあるいは西洋風ファンタジー的な設定だけに、この東洋風のアレンジはなかなか新鮮である。

もう一つの大きな特徴は、レベルアップ制が導入され、司令官が自ら魔術を駆使して戦闘に介入する点である。この類のゲームでは、ユニットが特殊な能力を持つケースは少なくない。しかしながら、このゲームではプレイヤーである司令官自身が魔術として特殊な能力を使えるのだ。それぞれの国には8種の魔術が用意されており、ユニットを透明にする"透明人間"や、一定範囲の施設およびユニットへダメージを与える"メテオ"など、戦闘に絶大な効果をもたらすものが多い。もちろん、これらの魔術は無制限に使えるものではなく、前提としてまず施設を作って開発を進めることが必要となる。また、使用の際にはマナを消費する仕組みになっており、マナの量は司令官のレベルによって異なってくる。つまり、敵との戦闘によって経験値を稼ぎ、司令官のレベルを上げるとより有利に戦闘が進められるという、RPG的な成長要素を持っているのだ。



魔術はグラフィックによるエフェクトが派手なものが多い。これは一定範囲にダメージを与える魔術"いかづち"。敵味方区別なくダメージを与えるので、この画像は使用失敗例である

司令官のレベルがものをいうマルチプレイ 魔術の応戦が勝負のかぎを握る

EASTではシングルシナリオモードとマルチプレイモードが用意されているのだが、これらは独立しているわけではない。というのも、シングルシナリオのセーブデータはマルチプレイでも使用することが可能だからだ。セーブデータには司令官のレベルと、テクノロジーの開発度が記録されている。そのため、対戦相手のレベルが違うと、能力(生産できるユニットや使用可能な魔術)の差が最初から存在してしまうことになる。レベルが低いうちは魔術が使えないため、シングルシナリオで操作やユニット、魔術を覚えつつ、レベルを上げてから対戦するのがお勧めだ。

レベルが上がると魔術による効果も絶大である。メテオなどの強力な魔術を、敵ユニットが集中している場所や農夫が資源を集めている場所に使えば、一気に形勢を逆転することもありうるのだ。もちろん、魔術を防ぐ手段も用意されている。例えば、結界塔という施設。これは、いわば防御フィールドで、内側にある施設やユニットが魔術による影響を一切受けないというものだ。マルチプレイでは要所に結界を張る、あるいは、敵の結界を突き崩し魔術をたたき込むなど、ほかのゲームとはひと味違った要素が勝敗を大きく左右することになるだろう。

対戦相手探しという点では、レベルを合わせなければならない仕組みががネックになるが、Mplayer-Japanにも対応予定があるため、さほど問題はなさそうである。ちなみに、本タイトルはメッセージやナレーションなど、すべて日本語化されているため、シングルシナリオのプレイもスムーズに楽しめると思う。

(下村隆善)



マルチプレイ対戦は最大4人まで参加可能。司令官のレベルを確認できる。チャットもできるので、ここでルールを決めておこう

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★
総合評価	★★★



Information

開発元	SKC社/HQ TEAM
販売元	アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	アイドス・インタラクティブ株式会社 052-775-8380
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 133MHz以上(Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	DirectX6.1に対応した2MB以上のグラフィックカード(4MB以上推奨)
HD容量	70MB以上(100MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectXに対応したサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	○
発売時期	発売中


左上に資源、左下にミニマップが表示される。右上に並ぶアイコンが司令官自らの使うことのできる魔術で、ショートカットキーによる操作も可能だ

世界観を象徴する個性的なユニット

EASTのユニットには陸空の2タイプが用意されている。"青龍"や"空飛ぶ絨毯"などの飛行ユニットは開発コストが高いため、中盤までは地上戦がメインとなる。地上戦では、近接攻撃と間接攻撃を織り交ぜることを基本に、各軍独自のユニットをうまく使うことがポイントだ。例えば、龍王国には味方の体力を回復できる"魔術師"というユニットが用意されており、鳳凰国には、弓兵よりも強力な間接攻撃ユニット"砲手"がある。





麻雀天龍 2インターネット

跳満、役満の応酬で白熱する麻雀戦国時代の到来だ

中国が舞台だった「麻雀天龍 for Windows」が、ネットワーク対応となって帰って来た。今回の「麻雀天龍 2インターネット」では、日本の戦国時代が舞台。戦国武将のかけ声もにぎやかな、麻雀版「国盗りゲーム」だ。

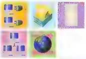
武将同士で大技続出 戦国麻雀ゲームの登場

麻雀ゲームは、ほかのジャンルのゲームと違ってユーザー層が広い。何しろ麻雀さえ知っていれば、だれでも遊べるのだ。その分、数多くのタイトルが発売されており、飛び抜けた個性を打ち出すことが要求される。この「麻雀天龍 2インターネット」(以下、麻雀天龍 2)は、数ある麻雀ゲームの中でも、面白さのために独特の工夫を凝らしたゲームだ。

プレイヤーは自分の好きな武将を選び、対戦相手にほかの3人の武将を指名して麻雀卓を囲む。麻雀ゲームとしてはシンプルなシステムで、スピードを高速に設定すれば、気持ちいいほどサクサクと順番が回ってくる。

戦国武将らしく、何かあるごとに「ロンであろう!」「このままでは面目が立たぬわ!」「謀略が成功したようじゃ……」などと声を上げる。ボイスデータは、1武将あたり25種類。25人の武将がいるので、全部で625種類もの音声が用意されているわけだ。しかし、武将らしさを演出しているのは声だけではない。さまざまな武将と卓を囲んでみたが、ほとんどの武将が「大役狙い」なのだ。

ほかの麻雀ゲームでは、早く和了ったり、すぐ鳴いたりする打ち手をそろえている。だが、麻雀天龍 2の雀士たちは大胆で、いちかばちかの決戦を挑み、めったなことではボロを出さない。しかも、役満や数え役満など、倍満以上の和了り手が比較的多いようだ。どうやら、ノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)の思考ルーチンが、戦国大名というキャラクターの特性を生かしたものになっていると思われる。従って、こちらが立直のみなど低めの手を繰り返して点を稼いでも、すぐにひっくり返されてしまう。高めの役を作るチャンスがあったら、思い切って勝負していこう。





戦国時代の25人の人物から、お気に入りのキャラクターを選べる。自由対戦モードでは対戦相手を1人ずつ指名できるが、コンピューターによるランダム選択も可能だ

Information

開発元	株式会社マイクロビジョン
販売元	ボーステック株式会社
問い合わせ先	ボーステック株式会社 03-5731-2341
価格	6,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 100MHz以上 (Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	640×480ドット、256色以上 (800×600ドット以上推奨)
HD容量	30MB以上(フルインストールの場合170MB以上)
CD-ROMドライブ	2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド	Windows対応サウンドカード
対応API	Windows GDI
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	1999年7月30日


武将の顔は自由に配置できるので、デスクトップはやや広めにしたほうがいい。対戦モードでは、チャットウインドウも挿入されるのでなおさらだ。しかし、あまり広げると牌が読みづらくなってしまう。800×600ドットがベスト

マルチプレイにNPC武将も参加させると面白い

麻雀天龍 2のゲームモードは、「自由対局」「全国統一」「通信対局」の3種類ある。全国統一では、自陣の隣の陣地に攻め込んで、半荘勝負を挑む。自軍と敵軍武将のほかに、周囲から2人の武将が参加して卓を囲むのだ。トップを取って、なおかつ、敵の石高をゼロにすれば相手の陣地を占領。そのほかの順位では撤退となる。自軍の石高には勝負での点数が加算/減算され、軍資金に影響する。自石高がゼロになり、軍資金が無くなった場合はゲームオーバーだ。厳しい戦いを勝ち抜き、見事に全国を統一すればエンディングとなる。



初めから混一色で決め打ち。対々和、翻牌にドラも付いて数え役満を達成。こんな大技もどんどん出てきて景気がいいのだ

通信対局では、4人までのマルチプレイが可能。人数が足りなければ、ランダムにNPC武将が卓に参加する。くせものの武将雀士を交えた対戦麻雀は、ほかの麻雀ゲームとはちょっと違った戦略が必要だ。

何度かプレイしてみて、麻雀天龍 2はNPCの思考ルーチンに"アクの強さ"を盛り込んだゲームだと感じた。「どんなに優秀で強力な思考ルーチンを作ったとしても、人間同士の対戦を超える面白さにはならない。それなら、むしろ強い個性の思考ルーチンを作ってしまおう」という制作者の意図があるのではないだろうか。もしそうならば、その意図は成功していると思う。何しろ、大技狙いのNPC武将がいるだけで、人間のみで卓を囲むよりも緊張感があるのだ。1人くらいNPC武将を混ぜたほうが、断然面白くなる。

人間4人で対戦をするなら、どの麻雀ゲームで遊んでも同じだろう。麻雀天龍2では、その点を面白くするためにユニークな仕掛けが施されていると言える。これは麻雀に限らず、トランプなどのテーブルゲームをネットワークゲーム化するときに、一つの方向性を示したと言えそうだ。

(杉山淳一)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★

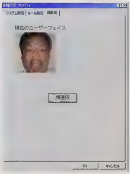


対戦相手の武将のプロフィールには、戦国時代の功績のほか、打ち方の傾向も紹介されている。しかし、基本はだれもが大役狙い

顔写真を組み込もう

麻雀天龍 2では、武将の顔ではなく、自分の顔を使ってゲームができるというユニークな機能がある。プレイヤー画面に、自分の顔写真を表示できるのだ。自分が映っているだけで、妙に気分が盛り上がる。

ゲームを起動したら、スタートメニューの「各種設定」で「顔設定」タブをクリックする。ここで顔写真のファイルを選択すれば、ネットワーク対戦で自分の顔を選択できるようになる。顔写真に使うデータは、140×140ドット、256色のBMPファイルでなければならない。デジカメで撮影した写真は、たいていJPEGのフルカラーデータなので、減色ツールを使って256色データに加工しておこう。もちろん、256色のイラストやアイコンでもOKだ。



減色した後、140×140ドットのサイズに加工し、自分の顔画像に登録する。楽しい機能なので、ほかのネットワークゲームにもぜひ採用してもらいたい



ウォーハンマー40,000:カオスゲート

完全日本語版

宇宙世界を舞台に反逆軍を追跡 邪悪なカオスの部隊に戦いを挑め

ユニット選択から武器選択、編隊の組み方、部隊配置の位置に至るまで、さまざまな戦略が繰り広げられる奥深い要素を盛り込んだ「ウォーハンマー 40,000:カオスゲート」。細かい部分にまでこだわったシステム部分は、熟練したシミュレーションプレイヤーにお勧めだ。

複数の部隊を指揮して反逆者をせん滅せよ

ここ数年、シミュレーションゲームといえば、リアルタイム制が多いのが特徴的だが、「ウォーハンマー 40,000:カオスゲート」(以下、カオスゲート)は、古来のターン制戦略シミュレーションというスタイルのゲームになっている。

ゲームモードは、ストーリーに沿ってミッションを進めていくキャンペーンモード、既存のミッションやオリジナルで作ったミッションで遊ぶ単独シナリオ、それらすべてのデータの中からランダムに選択できるランダムシナリオ、といった三つがある。そのほか、ネットワークを利用したマルチプレイにも対応している。

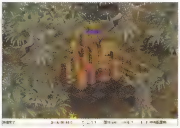
ストーリーは、プレイヤーがキャプテン・クリューガー率いるウルトラマリーン部隊の司令官となり、ミッションに応じた部隊を編成して、敵軍であるカオスの反逆部隊をせん滅する、というオーソドックスなものだ

ミッションでは、1部隊のみの単独戦闘から、いくつかの部隊編成、重火器の装備された車両の選択をしていき、地形に応じた戦術を組まなければならない。また、ミッション実行中の部隊の配置も重要になっており、ターゲットの直線上に味方が存在すると、新米兵士が誤って味方を撃ってしまうことなどもあり得る。このように、後衛にはじゅうぶんに経験を積んだ兵士を設置するか、直線上に味方を設置しないような戦略を考えなければならないシビアな設計になっている。

武器も豊富で、遠距離用ライフル、中距離戦に使うピストルタイプ、近接攻撃用のナイフやおの、複数の敵を一掃する手りゅう弾などがある。これらの武器には弾薬の制限があり、ミッション前の部隊編成で兵士1人当たりにどれだけ持たせるかといった戦略性もなかなか面白い要素だ。また、ミッションの勝利条件を満たした部隊メンバーは経験点を得られる仕組みになっており、射撃の精度や行動が機敏になってくる。熟練した部隊は、次のミッションへのさらなる力となっていくといったRPG的な要素も含まれている。


ミッションによっては、特殊車両を使用することがある。地形によって異なるが、敵ユニットに大きなダメージを与えられる車両は魅力的

ミッションエディターで作成したマップ。この地形でどのように戦うかといった戦略を練るのも、楽しさの一つである




作戦指令を聞いた後は、部隊編成に取り掛かる。ミッションに合わせた武器を選び、作戦実行に備えることが勝利への秘けつだ

ミッションエディターでオリジナルマップも作成できる

カオスゲートは、一度に4人までのマルチプレイが可能になっており、プロトコルはIPXとTCP/IPに対応している。ただし、ゲームシステムがターン制であるため、ユニットや装備の選択など、ゲーム開始以前でかなりの時間を割くため、プレイするにはそれなりの時間を費やさなければならない。

いちばん手軽に友人と楽しむ方法は、ミッションを作成して配ることだ。カオスゲートには、自分でミッションを作成できるアプリケーションが用意されており、マップや部隊の制限などまで自分で作成できる。ミッション作成機能には、地形の起伏、建設物の設置、ミッションで実行できるユニットの数など、さまざまな制限を設定できるようになっており、地形によっては擬似的な市街戦のようなマップを作成することもできる。これを友人やホームページを使って配布するのも、新たな楽しみ方と言えるだろう。

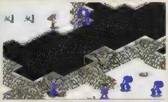
このように、細部まで丁寧に作り込まれたカオスゲートは、歯ごたえのある戦略シミュレーションが好きな人や、マップの作成が可能なパワーゲーマーにお勧めできる一作だろう。 (鬼頭世浪)

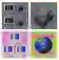
グラフィック	★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★
総合評価	★★★


味方の配置にも気を配ろう。新米兵士では、味方に銃弾を浴びせてしまうこともありうる。位置取りに気を配るのも、カオスゲートでは大事なことだ

地形効果を利用するのも大事な戦略だ

カオスゲートには細かい要素が多数盛り込まれており、地形の高低差による視界の広さや、ユニットの方向、位置取りなどが戦略の重要なかぎを握っている。例えば、段差のある地形で盛り上がった部分のいちばん上にユニットが存在すれば、敵ユニットを発見しやすくなる上に、射撃精度も上がる。また、範囲攻撃に対しての予防策として、ユニットは隣接させて設置せずに、3ヘックスくらい空けて行動させるといった戦術は効果的だろう。


ユニットが下にいると、一部の地形が見えなかったり、投下兵器の距離が限られるなどの問題が生じてくる



Information

開発元	Strategic Simulations社
販売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック(メディアクエスト) ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	VRAM 2MB以上のビデオカード
HD容量	175MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectXサポートのサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中



レガシーオブケイン：ソウルリーバー

翼を持ったヴァンパイアが二つの世界を股にかけて進む報復劇

敵を痛めつけた後、必殺の一撃をお見舞いする。そして敵の体内から抜け出した魂を吸い取る……。「LEGACY OF KAIN：SOUL REAVER」は、ヴァンパイアが主人公の一風変わったアクションアドベンチャーだ。

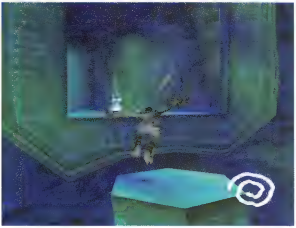
ストリーミングシステムによって快適なゲームプレイを実現

海外の優秀なタイトルを素早く日本国内で発売するアイドス・インタラクティブの最新作が、この「LEGACY OF KAIN：SOUL REAVER」（以下、SOUL REAVER）である。

SOUL REAVERをプレイして最初に関心したのは、ロード時間が非常に短いことだ。Crystal Dynamics社が開発したストリーミングシステムによって、マップが切り換わるような場所に行く場合、事前にデータをロードしている。これによって、古代の遺跡を思わせる美しく広大なマップも快適にプレイすることができる。

また、主人公であるラジエルは、ほかのアクションアドベンチャーとは一味違ったアクションができる。その一つは、翼を使ったアクションだ。翼を羽ばたいて上昇することはできないものの、翼を使って滑空することができ、これをうまく使うことで、ジャンプでは行けないような場所に移動することも可能となっている。

敵を倒す時にも、ちょっとしたこつがある。敵を倒すには攻撃を当て続け、グロッキー状態にしたところで、必殺の一撃である“Fatal Attack”を当てる。そうすることで、初めて敵を殺し、体から抜け出した魂を吸い取れるようになるのだ。このように、なかなか複雑な操作がSOUL REAVERには要求される。キーボードでもプレイできないことはないが、やはりこのようなアクションゲームにはゲームパッドを用意したいところだ。



ジャンプから滑空して、距離を稼がなければ進めない場所もある。なぞ解きの要素だけでなく、アクションゲームの要素にも歯ごたえがある

現実世界と悪魔の世界を使い分けることが重要だ

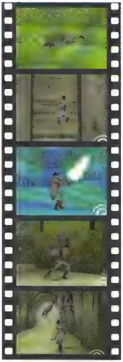
暗黒の神ケインが作り上げた6人のヴァンパイアからなる組織、“ノスゴス”の一員だったラジエル。そのラジエルが新たな能力である翼を得たところからストーリーは始まる。ラジエルは、ケインから裏切り者のレッテルを張られ、以前の仲間たちに報復するため、ノスゴスたちが待つ遺跡に向かい出すというものだ。

このようなストーリーで始まるが、遺跡の中にはさまざまななぞが待ち受けている。しかも、このなぞはスイッチを押したり、アイテムを持ち運べばいいといった単純なものではない。このゲーム独自のShift Gryphというシステムを理解する必要があるのだ。Shift Gryphとは、ラジエルが現実世界と悪魔の世界を行き来する時に使う呪文のこと。ラジエルが悪魔の世界にいる間は、水の中を歩くことができたり、現実世界では時間が流れないなどの特徴がある。これによって、例えば現実世界で開くことができない扉がある場合、一度悪魔の世界に行って扉を開き、現実世界に戻って進んでいくといったことができる。

しかし、悪魔の世界ではアイテムを持てないため、アイテムを使ったアクションはできない。また、現実世界に戻れるポイントは限られている。従って、現実世界に戻れるポイントを考えながら、アイテムを持ち運んでおく必要があるのだ。

複雑なアクションを使いこなし、二つの世界のつながりを考えてなぞを解いた時の充実感は、今までのアクションゲームにはなかったものだ。単純ななぞ解きアクションゲームに飽きてしまったという人は、ぜひSOUL REAVERをプレイしてほしい。やりごたえがある内容に、きっと満足してもらえることだろう。（M-husky）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★



ラジエルのさまざまなアクションシーン。上から順に、水の中を泳いでいるところ、はしごを登っているところ、魂を吸い取っているところ、つぼを投げつけているところ、敵にFatal Attackを当てたところだ

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	Crystal Dynamics社
発売元	アイドス・インタラクティブ株式会社
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート係 052-775-8380
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	MMX Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	未定
HD容量	未定
CD-ROMドライブ	未定
サウンド	未定
対応API	Glide、Direct3D
PC-98での動作	未定
発売時期	1999年9月

Information欄のデータは、今回レビューに使用した開発途中の評価版のものです。製品発売時には変更される可能性があります。



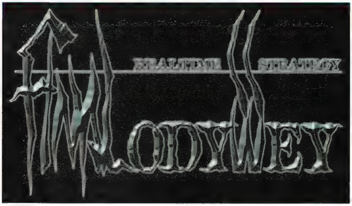
右下に表示されているうず巻きのゲージがラジエルの体力。体力は敵を倒した後に魂を吸い込むことで回復する。体力がなくなると、自動的に悪魔の世界に行ってしまうので、注意が必要だ



悪魔の世界から現実世界に戻れるのは、このクリスタルが置いてあるポイントのみ。しかも、現実世界に戻るには、魂を吸い取って体力を満タンにする必要がある。現実世界ですべきことをやってから、悪魔の世界に行くことが基本だ



炎のGryphを手に入れたラジエル。このほか、水や音、石など、計六つのGryphを集めることで、さまざまな力を手に入れていく



ファイナルオデッセイ

知的生命体とアンドロイドの存亡をかけた果てなき戦い

次々と襲いかかってくる敵ユニットを撃退しながら鉱山を確保、戦闘ユニットをそろえて反撃に転じる。「FINAL ODYSSEY」は、刻々と変化する戦況に素早く対応することが面白い、リアルタイム戦略シミュレーションだ。

ユニットの特徴を把握して最良のプレイスタイルを確立せよ

ネットワークゲームというと、アメリカやヨーロッパで開発されたものがほとんどで、日本製のものが最近出始めたような印象があるが、韓国でもかなり盛んに開発が行われている。「FINAL ODYSSEY」は、韓国のJoymax社が開発したリアルタイム戦略シミュレーション。日本語への移植および販売は「銀河英雄伝説」シリーズなどでおなじみのボーステックが行う。

ゲームの舞台は約60年後の近未来。人類によって生み出され、知的生命体へと進化したAmosと、その侵略を阻止せんと、地球連邦委員会が送りこんだアンドロイド生命体Targonとの戦いを、プレイヤーは体験することになる。

プレイヤーが操作するユニットには、資源を掘るための採掘用ユニットから、敵と戦う戦闘用ユニット、基地などを作る建築用ユニットなどがある。中でも戦闘用ユニットは種類が豊富で、製造されるスピードが速いが地上にいる敵しか攻撃できないものから、地面に地雷を仕掛け、通った敵ユニットを一撃で破壊するもの、一定時間姿を消せるものなどさまざまだ。これらの一長一短な特徴をもつユニットを組み合わせ、どんな状況にも対応できるようにすることがクリアには必要だ。

さらに、AmosとTargonのユニットには微妙な違いがある。Amosのユニットは生物型ユニットらしく、敵を倒すことで経験値を積んで、さらに強いユニットへと成長する。また、受けたダメージが自動的に回復するのもAmosユニットにしかない利点だ。そのため、ユニットを成長させつつ少数精鋭で攻め込むプレイスタイルが可能だ。

一方、Targonのユニットには経験値や自動回復はないが、HPに加えて装甲を持っており、打たれ強くなっている。装甲は修理ユニットを使えば回復させることができるため、Targonを選択すると修理ユニットを引き連れて装甲を修理しながら進行するプレイスタイルになる。これら陣営によるユニットの違いを把握することもゲームを進めていく上で重要になっている。

ワープシステムの活用が勝利を決めるマルチプレイ

FINAL ODYSSEYのマルチプレイは、シナリオにもよるが最大8人まで同時プレイ可能だ。また、発売時にはボーステックによって対戦相手を探すための専用サーバーが設置される（無料で利用できる）。

マルチプレイでは、独自のデュアルマップシステムを理解することが重要となる。FINAL ODYSSEYのマップは、シングル、マルチどちらのモードでも二つに分かれており、ワープユニットを使って二つのマップを行き来しながらプレイしていく。

マルチプレイでは、プレイヤーはどちらかに配置されてスタートする。2人でプレイした場合、相手はもう一つのマップにいることになるので、いつワープするかが重要だ。戦力をじゅうぶんにそろえてから攻めこもうとすると、相手側の戦力の中心地にワープアウトしてしまい、総攻撃される可能性が高くなる。よって、序盤のうちに素早く戦力を整え、相手陣営にワープアウトすることが理想。相手の視界外から攻め込むことになり、その後の展開を有利に運ぶことができる。

筆者は韓国で開発されたゲームをプレイするのは初めてだったが、FINAL ODYSSEYはアメリカや日本で開発されたものに比べても、勝るとも劣らない面白さを備えている。この手のリアルタイムシミュレーションゲームをプレイしたことがない人はもちろん、やり込んでしまったという人にも、ぜひ一度プレイしてほしい1本だ。

（M-husky）

グラフィック	★★★
サウンド	★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★



工場を建てて技術力を上げれば、より強力なユニットを作り出せる。画面のユニットLocusはAmos最強の飛行戦闘ユニット。ほとんどの敵ユニットを一撃で破壊するドラゴンブレスを装備している上に、ワープ能力も備えているので、敵の本拠地にいきなり攻め込むことも可能だ

Gozilla（Amos）



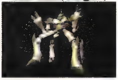
Zikil（Amos）



Laser Gunner（Targon）



Guardian（Targon）



ゲーム中に登場するユニットや建物のグラフィックは、このように一度すべて3Dモデリングされたもの。Amosのユニットは生物らしく、Targonのユニットは機械的にデザインされている



緑の円で表示されているのが選択しているユニットだ。中央のウインドウにはステータスと、行動アイコンが表示されている。右のウインドウの上部の数字は、所有している資源の量と、ユニット数を示す



画面に多数映っているユニットDefencerは、安い上に製造されるスピードが速い、最も基本的なユニット。しかし、接近攻撃しかできないため、Defencerしか作らないと、飛行ユニットには手も足も出なくなってしまう。さまざまなユニットを組み合わせて攻撃部隊を編成することが重要だ



ロビーではプレイヤー同士でチャットできる。ここでAmosとTargonのどの種族になるかと、所属するチームを選択する。種族は、ランダムで選択することも可能だ

Information

開発元	：Joymax社
販売元	：ボーステック株式会社
問い合わせ先	：ボーステック株式会社 03-5731-2341
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 120MHz以上（Pentium 166MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX 5以上に対応したメモリー2MB以上のビデオカード
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blaster対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：1999年9月10日



ヘックス型戦争シミュレーションの最高峰
内容を充実させネットワークにまで対応

アドバンスド大戦略98 IIツヴァイ

大戦略シリーズの歴史は、すなわち国内戦争シミュレーションゲームの歴史でもある。システムソフトが1985年に発売した「現代大戦略」から、本誌でも紹介したことのある「アドバンスド大戦略98」まで、途切れることなく続いてきた傑作シリーズだ。昼夜の概念を取り入れたこの最新作では、より現実に近い戦場で部隊を指揮しなければならない。

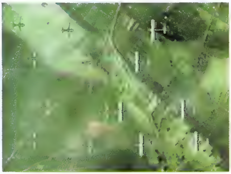
時間の概念を取り入れるなど徹底したシミュレーション指向

アドバンスド大戦略シリーズは、ステルス戦闘機や原子力潜水艦が登場するような現代戦のシミュレーションゲームではなく、第2次世界大戦をモチーフにしている。その中でも、ドイツ軍を中心としたヨーロッパ戦線に焦点が当てられている。「アドバンスド大戦略98 II ツヴァイ」(以下、大戦略98 II)では、戦場での時間の流れという概念を取り入れたことによって、昼と夜では異なった戦術を使うことができるようになった。例えば、ZOC(Zone of Control)は、敵ユニットに隣接したヘックス(六角形のマス)を素通りして通過できないルールだが、夜間の航空機が完全に地上の状況を把握することはできないのが自然だ(従って、夜間の航空機によるZOCは地上部隊には有効ではない)。また、緯度による昼夜の長さの違いも反映されており、夏のノルウェーなどの戦場では夜が極端に短くなっている。

さらに、戦場には高低差があり、高い位置からの射程が伸びるというルールも加わった。高低差は先述のようにZOCにおいても反映される。

このほかにも、霧や砂嵐などの天候が追加されるなど、戦場の状況を徹底してシミュレートしている。膨大な兵器と武装のデータは、前作どおり充実しすぎているほどで、現実の戦場を可能な限り再現しようとしているのだ。

部隊の練度を上げて精鋭化していくルールも前作ゆずりだが、保有部隊数を256に拡張したことで、じっくりとした育成が可能となった。また、キャンペーンモードでは、シナリオクリア時の状況によって軍事費の繰越額が変動する。ただ勝てばよいというだけではない点が、戦略ゲームの風格を大戦略98 II に与えているのだ。



戦闘アニメーションも大戦略98 II の魅力である。他国の戦闘まで全部見ていると相当な時間が必要になるため、表示オプションでオン/オフの切り替えが可能である



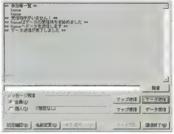
大戦略ファンには見慣れたヘックス画面。HQマップ(全体を見渡せる)や縮小マップなどの機能もあるが、高解像度のビデオカードを使用していると、あまりにも小さすぎて使いづらい。搭載ユニットの確認などは煩雑な操作を必要とする

極めて面白いキャンペーンモード 自作マップが交換できるマルチプレイ

大戦略98 II のキャンペーンモードは面白すぎる。当時のヨーロッパが大戦にのまれていく様子が、ゲームを通じて伝わってくるという面白さだけでなく、自軍の部隊をいかに精鋭化していくかがゲームの肝になっているのだ。分かりやすいチュートリアル的なシナリオからスタートするので、ターン制戦争シミュレーションに慣れていないプレイヤーでも、少しずつルールが理解できるような仕組みになっている。

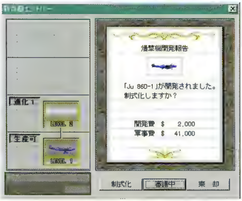
大戦略98 II は「通信対戦」に対応しているが、これはいわゆる常時接続の「ネットワーク対戦」とは異なる。ターンごとに保存したデータファイルを交互に送受信する仕組みが、プログラムに付属しているだけだ。ターン制であるため、対戦者の1人がユニットを操作している間は、ほかのプレイヤーは何もできない。データが送信されるまで、ゲームプログラムに付属しているチャット機能でおしゃべりができるようになっている。従来のメールでセーブファイルをやりとりする方法に比べると、ちゃんとターン終了時にファイルが保存され、タイトル画面に戻る仕組みになっているのはありがたい。

とはいえ、本格的な戦争シミュレーションだけに、待ち時間は相当長くなる。また、評価したバージョンにはマルチプレイに適したマップが見当たらなかったが、自作マップを送受信する仕組みもあるので、おそらくプレイヤー間で良質なマップが交換されるようになるだろう。キャンペーンシナリオで育てた部隊をマルチプレイに登場させることができないのは残念だが、ゲームバランス的には当然の仕様である。　(安井　勉)



あらかじめ最初のプレイヤーが、マルチプレイでシナリオマップのターンを終了させた後に通信モードとなる。マルチプレイ可のチェックを入れてから通信モードにすることで、データファイルの送受信ができる。マルチプレイはサポートの範囲外なのが気になる

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★



ターンの最初に、新兵器の開発と制式化への認証を行う。新兵器の開発には軍事予算もかかり、部隊生産への予算との兼ね合いが問題となる。マルチプレイ時はゲーム開始時に初期予算を決められるが、キャンペーンのように予算を持ち越せない

大戦略98 IIの戦術上のポイント 補給と地形改善

大戦略98 II で勝利するためには、常に補給について考えておかなければならない。燃料切れで墜落する航空機や身動きができなくなってしまった車両などは、無駄以外の何ものでもない。大戦略98 II では、工作部隊によって平地に空港を建設できるようになった。これを利用して前線付近に補給基地を作ろう。空港建設はコストがかかるので、周囲にトーチカなどを建設して敵に奪われないようにしたい。

Information

開発元	：セガ・エンタープライゼス
販売元	：セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	：セガ・PCユーザーサポート 047-380-6441
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：640×480ドット、256色以上
HD容量	：120MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound対応
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：8月上旬

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

独自の進化を遂げたロボット3Dシューティング「HEAVY GEAR II」、PC版レーシングゲームの定番となったシリーズの最新作「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」、3D空間を自在に浮遊する感覚で人気の「DESCENT 3」と、今月は大挙して発売されたメジャータイトルの続編3本を徹底的に攻略。そのほか、新しい3Dシューティングの形を提示する「KINGPIN：LIFE OF CRIME」の詳細な攻略情報をいち早く掲載する。



英語版での不具合も解決できる操作系統の完全解説
さらにマルチプレイで優位に立てる戦闘テクニックも紹介 060

HEAVY GEAR II

文／三須隆弘



筆者お勧めの車種の紹介と
ポリスチェイスモードでの逃走と取り締まりのテクニック 068

ニード・フォー・スピード　ハイ・ステークス

文／Warren大尉





シチュエーション別武器選択と
シングルプレイモードクリアの
ために欠かせないNPCとの接し方 076

KINGPIN:LIFE OF CRIME

文／ipooh

ステージクリアを飛躍的に早くする
傾向と対策を分かりやすく解説 082

DESCENT 3

文／稲垣宗彦、木下吾一

グラフィックエンジンを一新して登場！
巨大GEARによるリアルな戦闘を楽しめ

HEAVY GEAR II

おもむろに脚部の車輪を回転させ、高速で敵地に突入すると、瞬く間に防衛設備を破壊する新型GEAR。圧倒的な性能差で、旧型の敵GEARを次々と撃破していく……。まるでロボットアニメのワンシーンのような場面が、「HEAVY GEAR II」では体験できる。前作「HEAVY GEAR」では「MECHWARRIOR2」のシステムを改良して制作されていたわけだが、今回はグラフィックエンジンを完全に一新。前作では表現できなかった天候の変化や、起伏に富んだ地形、建物の中や宇宙空間での戦闘などを、リアルに再現している。

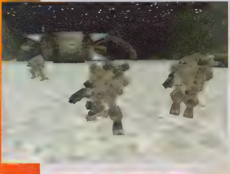
HG、MW、SS徹底比較
3大タイトルの比較検証でHG2の完成度に迫る

ストーリーとゲームシステムはどのように変わったのか？

前作「HEAVY GEAR」(以下、HG)は惑星Terra Novaを舞台に展開された、南軍と北軍による激しい戦いがメインストーリーであった。本作「HEAVY GEAR II」(以下、HG2)ではそんな戦争状態もいったん終結し、今度は両軍が共同して新たな敵である、地球軍(Colonial Earth Force)を迎え撃つストーリーになっている。

プレイヤーは、惑星Terra Nova全土から集められたエリートパイロットたちの指揮官として、最前線である惑星Capriceでさまざまなミッションをこなしていく。前作でおなじみのGEARや兵器類も登場するが、新しいグラフィックエンジン「DarkSide」による描画で、まったく別物のように見えるはず。もちろん、強力な新型GEARも投入されている。ほかにも接近戦用の武器やレーザー兵器、防水装備や無重力用システムなどの新オプションも登場し、これらのパーツを自由にカスタマイズさせ、オリジナルGEARを作成することも可能だ。

さらに、今回SINGLE PLAYERモードでは、最大4機の僚機を投入できるようになっている。この自分が率いる部隊のほかに友軍の戦車隊なども登場し、これらと連携した作戦を展開していくことになる。どちらかと言えば自分1人の力で戦っていた前作に比べ、今回は味方への指揮や作戦行動が重要なポイントになってくるわけだ。



僚機についても、プレイヤーが自由に選択／カスタマイズできる。手間はかかるが、その分、自分の望んだとおりの部隊を編成できる

銃弾やミサイルが飛び交う戦場の最前線。少しでも気を抜けば、すぐに攻撃を受ける羽目になる。自分の戦い方に合ったGEARを作成し、その機能を最大限に発揮するのだ



MECH3、STARSIEGEとHG2はどこがどう違うのか？

CHECK 1 グラフィックのクオリティー

HG2のフィールドグラフィックは非常に美しく、特に山や谷、川、森など起伏に富んだ地形と、雨や雪といった天候エフェクトは特筆に値する。ただ、リアリティーという点では「MECHWARRIOR 3」(以下、MW3)も素晴らしい。MECHのディテールや重量感、広大な荒野や平原の表現では完全にHG2を凌いでいる。

だが、MW3とHGは全体的に地形が平たんで、のっぺりした地面に建物や山などを配置したようなマップが多く、面白みに欠ける気もする。天候の変化という点では「STARSIEGE」(以下、SS)も頑張っているものの、グラフィックのリアリティーではHG2が一歩リードといったところか。

CHECK 2 ロボットデザイン

ゲームに登場するロボットのデザインについては、もう個人の好みの問題だろう。私は、SSのおもちゃっぽいデザインはいまいち好きになれなかった。MW3はMECHの鈍重さ、巨大さがうまく表現され、兵器としてのリアリティーは最高だ。逆に、HGシリーズのGEARは、もっとテレビアニメのロボットに近く、足から車輪を出して走行する辺りは『装甲騎兵ボトムズ』をほうふつとさせる。巨大感やリアリティーという点ではMECHに譲るものの、デザイン的にはGEARのほうが断然かっこいいと感じた。

CHECK 3 ゲームシステムと操作性

まず、アクションゲームのような軽快な操作を楽しめるのがSS。逆にフライトシミュレーターのような、複雑でリアルな操作が要求されるのがMWシリーズの特徴だ。HGシリーズは、ちょうどその中間に当たる。

SSはジョイスティックの操作設定ファイルが、製品別で豊富に用意されており、設定変更も比較的簡単に行える。ゲーム展開もスピーディーで、マウスとキーボ

Information

開発元	：アクティビジョン
販売元	：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	：株式会社サイバーフロント 052-779-6549
価格	：未定(英語版は$44.99)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：640×480ドット、16ビットカラー、メモリー4MB以上のDirect3D対応3Dアクセラレーター
HDD容量	：450MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX6.1に対応したサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：1999年秋(アメリカでは発売中)

HEAVY GEAR II

ードで操作すれば「QUAKE」などの3Dシューティング感覚でプレイできる。

逆に、HG2は操作設定でかなり苦労することになるだろう。というのも、このゲームは日本語Windows環境では、デフォルトのキー設定が一部認識しなくなってしまうのだ。ゲームをインストールしたら、まずGAME OPTIONSのキー設定で一部のキーを割り振り直さないとゲームにならない。これは完全日本語版HG2が発売されれば解消される問題だろうが、すでに英語版を購入してしまった日本のユーザーのためにも、改善パッチのリリースを強く望む。これら操作関係の不具合解消法については、次のページからの操作設定解説を参考にしてほしい。

MW3のシステムは、フライトシミュレーターをそのまま地上のロボットに当てはめたような操作性になっており、リアリティーという点では最もよくできている。武器のオーバーヒートや、ボディーのパーツ単位での故障など、プレイヤーが管理しなければならない部分は多いが、それだけ自由度が高いということでもある。

	MW3	SS	HG	HG2
グラフィック	◎	○	△	◎
ロボットデザイン	◎	△	○	◎
世界観、ストーリー展開	○	△	○	○
操作性	◎	◎	○	△※
マルチプレイ	○	◎	△	◎

△：ちょっと使いにくい、出来はあまり良くない
○：なかなか遊べる、わりとよくできている
◎：とても完成度が高い、素晴らしい
※英語Windowsなら○、日本語版では解消予定

CHECK 4 マルチプレイ

さて、最後にそれぞれのゲームの、インターネットでのマルチプレイパフォーマンスについて触れておこう。さすがに最新作らしく、かなり快適にプレイできたのがHG2。このゲームは専用サーバーに接続する形式で、通信状態(PING)が極端に悪くない限り、6〜8人くらいのチーム戦でもストレスなく遊ぶことができた。前作HGでは、マルチプレイにいくつもバグを抱え、通信切断やハングアップが頻繁に起きていたが、そういった部分もHG2ではかなり改善されている。

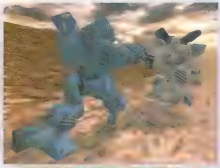
これに対して、MW3はIPアドレスを直接打ち込む形式で、専用サーバーなどは用意されていない。ネットワーク対戦自体のパフォーマンスは悪くないのだが、ホストプレイヤーの回線がよほど太くない限り、大人数では楽しめない。MSN Gaming Zoneに対応しているが、まだ快適に遊べるほどではないようだ。今後の改良に期待したい。

SSは、インターネットでのマルチプレイにとても便利な機能が実装されている。「GAMESPY 3D」のようなゲームサーバーを検索する機能と、対戦相手を探すための専用チャットソフトを標準で備えているのがうれしい。マルチプレイのルール設定では、デスマッチやチーム戦のほかにもCTFが選択でき、かなり遊べるだろう。



美しい夕焼け[illegible]、ジャングル、[illegible]するGEAR、地形だけでなく、このようなHG2のエフェクト[illegible]は高い

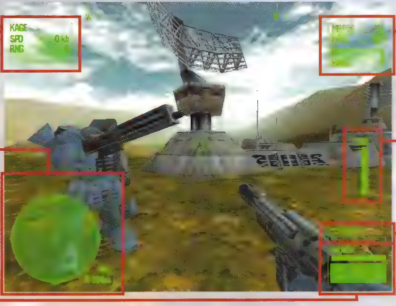




HG2のGEARは、3タイトルの中では最も人間に近いデザイン。日本のアニメーションの影響もあるのだろう。移動や戦闘場面はなかなかの迫力だ

見やすく改良されたHUDで的確に情報を読み取れ

これがHG2のコックピット画面である。前作よりも見やすく整理されており、画面左上にターゲット情報と、左下にレーダー。そして自機の武器、弾薬が画面右上に表示されている。外部カメラモードを使えば、アクションゲームのように自機を外から見た視点でプレイすることもできる。



UNIT INDICATOR

ロックしたターゲットの情報が確認できる。名称、速度(SPD)、距離(RNG)、武器弾数(ARMR)などが表示される。味方のGEARや建物をロックすることも可能。相手に与えたダメージ量が分からないのが、やや不満だ

RADAR

RADARをアクティブモードに変更すれば、索敵精度がアップするのだが、それだけ敵に発見されやすくなってしまう。この索敵する距離は、数段階に切り替え可能だ

ARMOR/SPD

敵の攻撃がヒットすると、このARMORメーターが減っていく。致命弾(CLTICAL HIT)が命中すると、一気に破壊されてしまうこともある。ARMORメーターの下には、自機のスピードが表示されている

WEAPON LIST

自分のGEARが使用している武器と残り弾薬数が表示される。現在右手に装備しているのはHGLCという銃だ。これを接近戦用の剣(VR)や、素手によるパンチ攻撃(HAND)に切り替えることもできる

ECM

ECMやジェットパックなど、各種オプションパーツが装備されている場合は、ここに表示される。画面に表示されているECMとは、レーダーを無効にする電子かく乱装置だ

STEALTH

自機がどれだけ相手のRADARに引っ掛からないかが、ここで分かる。しゃがんだり、自機のRADARを通常モードにすれば、このSTEALTHメーターがアップする。敵にロックオンされると、ここにWARNINGと表示されるので注意すること

キー設定トラブルシューティング 解消法と推奨設定

HG2のようなタイプの3Dシューティングで、インストールしてからまずすべきことは、キー設定のカスタマイズ。英語版HG2は、日本語Windows環境ではデフォルトのキー設定がほとんど動作せず、新たにキーを割り振る必要がある。ここでは、キー設定での不具合とその解消法、お勧めのキー設定を解説していく。

日本語Windows環境で発生するデフォルト設定での不具合とその解消法

キー設定を始める前に、最初に注意しておきたい。英語版HG2は、日本語Windows環境でプレイする場合、キー操作においていくつかの致命的な不具合が発生してしまうのだ。それらの不具合とその回避方法をここでは紹介しよう。不具合の中には、プレイする上で致命的な欠点になるものがあったり、使用しているシステム環境によっては回避できなかったりするものもある。これらを完全に解決するには、後々アクティビジョンから修正パッチがリリースされるのを待つか、英語Windowsを導入するしか方法は無い。率直に言えば、英語版HG2は、英語Windows環境用のゲームだと割り切ったほうがいい。秋になれば、完全日本語版HG2が発売されるので、それを待つのもいいだろう。

症状1 テンキーとカーソルキーが使えない

デフォルトのキー設定のままでは、テンキーとカーソルキーが使用できない。しかし、テンキーに限っては、一度設定し直すことで使えるようにできる。

まず、メインメニューのGAME OPTIONSから、CONTROL CONFIGを選択。キー設定のモードになったら、Numpadと表示された部分を、すべて割り振り直せばいいわけだ。

しかし、筆者の環境では、この方法を試してもカーソルキーだけは使えるようにならなかった。カーソルキーの操作に関しては、ほかの未使用キーに設定し直そう。



テンキーを設定し直すと、このように文字化けして表示されるが、しっかり機能するようになる

症状2 Shift、Ctrl、Altキーとの併用操作が不能

Shift、Ctrl、Altキーと併用したキー操作が、まったく認識されない。例えば、デフォルトのキー設定だと、Ctrl+Cキーで外部カメラモードになる。しかし、日本語Windows環境では、こうした操作がまったく機能しない。CONTROL CONFIGでテンキー設定と同様に上書きしても、認識されないのだ。

HG2をインストールしたフォルダの中にある「BINDINGS.DEF」がキー設定ファイルなので、これをテキストエディターで修正すれば認識可能になるという情報もある。だが、その修正方法でも確実には解決できなかった。従って、Shift、Ctrl、Altキーの併用操作は、別のキーに割り振るしかない。



外部カメラモードでは、自機の周囲を自在に見ることができる

症状3 Escキーでゲームを中断できない

通常だと、ゲーム中にEscキーを押せばメニューが出現。ゲームを中断させて、タイトル画面などに戻れるようになっている。しかし、日本語Windowsでは、Escキーが認識されなくなってしまう。

SINGLE PLAYERモードなら、わざと敵に撃破されるか、ミッションをクリアーすればメニュー画面に戻るが、MULTIPLAYERモードだとそうはいかない。かといって、パソコンのリセットボタンや、Alt+F4キーでの強制終了を多用していると、後々別の不具合を招く可能性もある。

だが、この不具合は解消可能だ。まず、HG2をインストールしたフォルダの中にある「BINDINGS.DEF」をテキストエディターで開いてみよう。最下行に、

BINDINGS "Abort"　　CONTROL "ESCAPE"

と書かれた部分がある。この"ESCAPE"という部分を、"Esc"(もしくは"ESC")に書き直す。すべて半角英字だ。もちろん、ほかの未使用キーに書き換えてもいい。「BINDINGS.DEF」を上書きセーブすれば作業完了。

ただし、ゲームをスタートさせたら、CONTROL CONFIGは選択しないようにする。CONTROL CONFIGを選んでしまうと、再び"ESCAPE"に書き換わってしまうので注意。

症状4 一部のキーやマウス操作を認識しなくなる

マウス操作に関しては、デフォルトのままでは認識されない。テンキーの設定と同様に上書き設定すれば、正常に作動することもある。

また、この症状は、ゲーム中でのリセットや再起動を多用すると生じる場合がある。キーを再設定すれば復旧することもあるが、ゲームを再インストールしないと直らない場合もある。キーやマウスが突然機能しなくなったら、まずCONTROL CONFIGですべての設定を一度デフォルト状態に戻して、最初から設定し直してみよう。もし駄目でも、何度か設定していると、突然機能するようになったりする。

こういったアクシデントを避けるためにも、「BINDINGS.DEF」ファイルの名前を変えて、バックアップを取っておくといい。



マウスを使用する場合は、たいてい左ボタンに攻撃が割り当てられる。しかし、マウスが認識されないと、攻撃することがまったくできなくなってしまう。予防策として、Escキーは常に有効にしておこう

最終解消手段! 英語版DirectXのファイル上書き

どうしても不具合が解消できない場合には、英語版DirectXの「DINPUT.DLL」と「DINPUT.VXD」をシステムに上書きするという最終手段がある。この方法だと、ほぼすべての不具合は解消される。しかし、この作業によってどんなトラブルが生じるのかは不明であり、もちろんサポート対象外となるので、各自の責任において慎重に実行してほしい。念のために、上書き前のファイルはバックアップをとっておこう。

①英語版HG2のCD-ROMのDIRECTXフォルダ内にある「DINPUT.DLL」と「DINPUT.VXD」をコピーする

②使用マシンのWINDOWS¥SYSTEMフォルダ内に、それら二つのファイルを上書きコピーする

なお、この手段を用いてもマウスだけは動作しないことがある。その場合は、マウスの設定をCONTROL CONFIGで上書き設定し直せばOKだ。

ジョイスティックとキーボードを併用した操作設定がベスト

各種の不具合に対処した上で、まずは自分専用のキー設定を作成しよう。ここでは、筆者が作成したお勧めの操作設定を解説しながら、GEARの各動作について説明していく。

英語版HG2ではマウス操作に不具合があり、照準や胴(torso:トルソー)の操作が認識されないこともあるため、基本的にはキーボードとジョイスティックの併用操作がベストだ。ここで紹介している操作設定も、その組み合わせ用にカスタムしてある。

ちなみに、筆者の場合はジョイスティックにマイクロソフトのSideWinder 3D Proを使用しているが、ラダー(ジョイスティック部分のねじり)が付いているものなら、ほかのメーカーの製品でも流用できるだろう。

さらにもう一つ。ここで紹介する操作設定は、できるだけデフォルトの設定を変更しないように、かつ操作のしやすさを考えて作成してある。キー設定表中の赤色文字の部分は、自分で設定し直す必要のある部分だ。もし気に入らない部分があれば、どんどん変更して自分専用に作り変えてほしい。

アクション	キー設定
Forward	テンキー8
Backward	テンキー5
Steer Left	Joystick1 X
Steer Right	Joystick1 X
Strafe Left	テンキー4
Strafe Right	テンキー6
Increase Throttle	テンキー+
Decrease Throttle	テンキーEnter
Full Throttle	テンキー/
Full Stop	テンキー*
Wheels	テンキー-
Jump Jets	SPACEキー
Jump	テンキー0
Crouch	テンキー.
Stand Up	テンキー3

移動、エンジン出力など下半身の制御

GEARの移動は、主にテンキーで制御するように設定した。テンキーはボタンが整然と並んでいて操作が覚えやすく、デフォルトの設定でもテンキーに移動系の操作が割り振られているからだ。

Strafe Left/Rightは、GEARの左右並行移動で、テンキーの4と6に割り振ってある。左右の旋回はジョイスティックで行う。左手で常にテンキーの8、4、6に指を添えてGEARの移動制御を行いつつ、右手でジョイスティックを握り、ターゲットを狙うようにするわけだ。

Increase ThrottleとDecrease Throttleはエンジン出力の加減速。ホイールで高速移動する場合は、−キーを押せばいい。テンキーでの外側のキー列が、エンジン制御系操作と覚えておこう。Increase ThrottleとDecrease Throttleにジョイスティックのスライダーを設定することもできるが、筆者の環境では、加速はできても減速はできなかった。動作可能であれば、スライダーを使用したほうが便利だ。



ホイール走行にすると、スムーズで速い移動が可能になる。スケートをしているような感覚だ

目標の捕捉、レーダー制御など上半身の制御

Torso Twist Left-Rightは、上半身の左右旋回で、ラダーに設定してある。そして、上半身の上下移動がTorso Twist Up-Down。この設定をするときは、必ずInvert ONにしておこう。これで、ジョイスティックを手前(下)に引いたとき、照準が上を狙うフライトシミュレーター系の操作になる。

Weapon Cycleは、使用火器の切り替え。Cycle Hand-Held Wpnは、火器/剣/素手を切り替える動作だ。これらの動作は、できるだけジョイスティックの押しやすいボタンに割り振り、とっさの切り替えもスムーズに行えるようにしておきたい。

ちなみに、ジョイスティックとキーボードの併用操作の場合、ジョイスティックの1~4までのボタンは片手ですぐ押せる位置にあるので、ここに何の動作を割り振るかがポイントとなる。Grenadeによる攻撃を重視している人なら、ボタン4にThrow Grenadeを割り振ってもいい。

HUD On/Off、HUD Color、ECM Enable/Disableは、デフォルトだとCtrlキーやAltキーとの併用に設定されているので、これを別のキーに変えておくのも忘れずに。



[illegible]なく、剣も扱うことができる。剣で攻撃する際には、相手からの攻撃を受けないように注意したい

アクション	キー設定
Weapon Fire	Joystick1 Button1
Weapon Cycle	Joystick1 Button2
Torso Twist Left-Right	Joystick1 Rudder
Torso Twist Up-Down	Joystick1 Y
Cycle Hand-Held Wpn	Joystick1 Button3
Pickup/Drop Wpn	テンキー2
Change Grenade	B
Throw Grenade	G
Place Checkpoint	S
Cycle Target	Joystick1 Button4
Previous Target	Y
Nearest Enemy	E
Target Friendry	F
Target at Reticle	R
Checkpoint Laser	L
Radar Zoom	Z
Active Radar	A
Imaging System	I
HUD On/Off	H
HUD Color	J
ECM Enable/Disable	W

僚機への命令、MULTIPLAYER用の設定

この設定で問題となるのは、Squad Fire At Will以下の僚機への命令コマンドだ。デフォルトでは、Ctrlキーとの併用に設定されている。例えば、「自分が指定したターゲットを守備せよ」という命令のSquad Defend My Targetは、Ctrl+0キーになっている。これらをすべて別のキーに設定し直さなくてはならない。この設定ではフルキーの7から順に割り振っていったが、これは余っているキーなら、どれに設定しても別に問題ない。ただ、できるだけ分かりやすいキーに設定しておいたほうがいい。

User Tauntは、MULTIPLAYERモードでメッセージを送信するコマンド。このメッセージの内容は、あらかじめ設定しておける。やり方は簡単で、HG2をインストールしたフォルダ内のOBJECTSフォルダの中にある「TAUNTS.TXT」に書かれたメッセージを、テキストエディターで編集するだけだ。

アクション	キー設定
Tactical Map	Tab
Multiplayer Stats	F1
General Chat	F2
Team Chat	F3
User Taunt1~8	F5~F12
Command Group	C
Squad Fire At Will	7
Squad Regroup	8
Squad Hold Ground	9
Squad Defend My Target	0
Squad Attack My Target	−
Squad Goto Checkpoint	^

ナビゲーションシステムや外部カメラなどの設定

Objectivesは、ミッション遂行中に押すと、次にすべき指令が表示される。SINGLE PLAYERモードで役に立つコマンドだ。Zoom InとZoom Outは、ジョイスティックのハットスイッチに割り振ってある。遠距離の敵を狙うなら、ハットスイッチを前に倒して照準をズームすればいい。

External Trackingは外部カメラモードで、デフォルトではCtrl+Cキーとなっている。また、外部カメラモードで視点を操作するCamera Left~Downなども、デフォルトではカーソルキーに設定されているので、このままでは動作しない。これらは、しっかりと別のキーに変更しておこう。

アクション	キー設定
Select Nav Point	N
Objectives	O
Console Toggle	半角/全角
Zoom In	Joystick1 POV UP
Zoom Out	Joystick1 POV Down
External Tracking	V
Camera Left	Delete
Camera Right	PgDn
Camera Up	Home
Camera Down	End

マウスとキーボードでプレイするには

ジョイスティックを持っていない人のために、ここではマウスとキーボードの併用操作でプレイする場合の設定も載せておこう。基本的な操作設定は、このページで紹介しているパターンと同じだが、その設定に以下の変更を加える。

GEARの移動はテンキーの8、5、4、6で行う点は同じ。ただし、4と6は左右並行移動ではなく左右旋回にしておかないと駄目。また、マウスで上半身を制御していると、どの方向を向いているか分かりにくいので、マウスボタン3にCenter Torsoを設定しておくと便利だ。

アクション	キー設定
Forward	テンキー8
Backward	テンキー5
Steer Left	テンキー4
Steer Right	テンキー6
Strafe Left	テンキー7
Strafe Right	テンキー9
Center Torso	マウスボタン3
Weapon Fire	マウスボタン1
Weapon Cycle	マウスボタン2
Torso Twist Left-Right	マウスX軸の動き
Torso Twist Up-Down	マウスY軸の動き
Cycle Hand-Held Wpn	テンキー1
Cycle Target	T

基礎テクニック講座＆CAMPAIGNミッション攻略ガイド

バリエーション豊かなマップで、多様なミッションを遂行していくHG2のシングルプレイ。そのメインとなるCAMPAIGNモードの攻略ガイドを、ここでは紹介しよう。また、それに併せてGEAR操縦の基礎テクニックと、6種類ある新型GEARの特徴も解説する。

実戦突入前に知っておきたいGEAR操縦テクニック基礎編

まずは、ミッション攻略へと進む前に、GEARを操縦する上での基礎的なポイントについて解説したい。戦場で戸惑うことのないよう、これらの知識をしっかりと吸収した上で実戦に挑んでほしい。

HG2特有の左右並行移動に注意 胴の回転を有効に活用せよ

キー設定のページでも解説したが、GEARを操縦する場合、左手で移動（下半身）の操作、右手で目標捕そく操作（上半身）を行うのがベストである。具体的には、左手の指は常に前進、後退、左右並行移動に添えておき、右手はジョイスティックまたはマウスを握る。これは、3Dシューティングで王道となっている操作方法であり、慣れれば「敵を捕そくしながら、同時に敵の攻撃を回避できる」操作なのである。

ただし、このHG2をほかの3Dシューティングと同じ感覚で操作すると、若干の違和感を感じるはずだ。その理由はなぜか？　それはHG2での左右並行移動が、前進／後退のアクションと併用することができないからなのだ。通常の3Dシューティングなら、前進をしつつ左並行移動のキーを押せば、斜め左に向かって走る。この斜め走行は、ターゲットの周囲をグルグル旋回しつつ攻撃するのに有効だ。

これがHG2ではまったく使えない。前進と左並行移動のキーを同時に押しても、左並行移動しかできないのだ。その理由は、HG2の並行移動が、GEARの下半身を回転させて移動させているためであり、いわゆる「カニ歩き」をしながら並行移動しているわけではないからである。

3Dシューティング慣れしている人なら、特にこの並行移動の違和感が大きいだろうが、これはもう慣れるしかない。ターゲットをとらえつつ、そのターゲットの周囲を旋回するには、むしろ胴の回転を有効に使っていくのが効果的だ。



斜めに進むことができないのは不便かもしれない。だが、ロボットの機動という点では、HG2の左右並行移動はリアルだ。一度、外部VIEWで確認してみよう

ジョイスティックとマウス 自分に合った操作タイプを選べ

前ページでは不具合の関係上、キーボードとジョイスティックの操作タイプをお勧めした。だが、実際にHG2ではジョイスティックとマウス、どちらのデバイスがより実用的なのだろうか。それぞれのメリットとデメリットをここで解説しておく。

まず、ジョイスティックは割り当てられるボタンが多く、ハットスイッチやラダーに特殊な操作もカスタマイズできる。例えば、ハットスイッチにズームイン／アウトを割り振っておけば、遠距離ターゲットの狙撃も素早く行えるし、GRENADEの投下動作も正確に行える。マウスだとボタンが2、3個しかないので、割り振るアクションは限られてしまう。

逆にジョイスティックは、マウスに比べると精密な動作が苦手である。また、画面のターゲットを捕そくし続けるなら、断然マウスのほうが有利だ。特に、ターゲットを素早く、正確に捕そくし続けることは、マルチプレイにおいて最も大切な要素であり、勝率に大きく影響してくる。

このように、どちらのデバイスも一長一短があるので、できれば両方のキー設定パターンを作成、セーブしておくのが理想的だ。INSTANT ACTIONモードでいろいろなキー設定パターンを試し、どの設定が自分にとって最も戦いやすいのかを確認しておきたい。



実戦においては、特殊操作の割り振りも、ターゲットの捕そくも重要なポイント。どちらを優先するかは迷うところだ

地上と宇宙空間ではGEARの操作性が異なる点に注意

HG2には地上戦のほかに、宇宙空間を舞台としたミッションも登場する。無重力状態でのGEARの操縦性は、地上の操縦性とは大きく異なっている。SINGLE PLAYERではCAMPAIGNモードのシナリオ5が宇宙戦になっている。TRAININGモードで、無重力空間での移動訓練をしておかないと、かなり苦労するだろう。

宇宙空間でGEARを操縦する場合、Forward（前進）、Backward（後退）のキーが、それぞれ前転、後転になる。つまり、宇宙空間で前進キーを押しても、ただその場でグルグル回転するだけなのである。GEARを前に進めたければ、Increase Throttleでスロットルの出力をアップする。逆に後ろに行きたいときは、Decrease Throttleでスロットルの出力を下げなければいけない。

Roll LeftとRoll Rightのキーで、宇宙空間なら右と左に回転できるが、これらは地上ではほとんど使わない操作なので、最初のうちは設定しないほうがいい。

このように、宇宙空間を移動するにはスロットルの調整がポイントとなる。ただし、宇宙空間に浮いているいん石や宇宙船などに着地すると、操縦性は地上にいる場合と同じになる。



[illegible]Spaceを選択すれば、無重力空間での移動訓練が[illegible]スロットルの出力を上げると、ジェット噴射によって前方へ進む[illegible]、スムースに方向転換するのはなかなか難しい

HEAVY GEAR II

CAMPAIGN攻略 まずはGEARを選択せよ!

シングルプレイでは、CAMPAIGNと呼ばれれるストーリーモードがメインとなる。ここでは、自分の名前を登録し、6種類の新型GEARから、好きなタイプを選択してゲームを始める。各新型GEARが、どういった性能なのか簡単に紹介しておくので、参考にしてほしい。各GEARには、何パターンか装備が用意されているので、軽量級のGEARを重装備で出撃させることも可能だ。



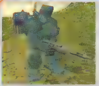
Dark Cheetah

スピードが速く、STEALTH能力値も高いため、相手に発見されずに素早く前線へ展開できる。最初からGRENADEを大量に装備しているが、これはなかなか扱いづらい武器なので初心者にはお勧めできない。装甲が薄い分、スピードでカバーしている機種なので、戦闘の際にはとにかく動き回って相手をかく乱すること。偵察任務に最適だ。



Dark Warrior

最初からECMを搭載したGEARは、この機種だけ。ECMを作動させれば敵にロックオンされなくなるが、自分も敵をロックオンできなくなる。装弾数の多いビーム兵器を装備し、STEALTH能力値が高くスピードも速いが、装甲はあまり厚くない。ほかのGEARのものよりも、巨大な剣を装備しているのも特徴的。



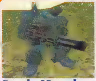
Dark Cobra

最初から装備されている武器が非常に多く、まさに移動する武器庫。ボディーに装備されたキャノン砲(LAC)は威力こそ弱いものの、連射性能と装弾数に優れているので、なかなか扱いやすい。装甲が厚い分、スピードは遅めで、素早くNAVポイントに向かわねばならないミッションなどでは、苦労するかもしれない。



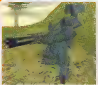
Dark Jaguar

両肩に搭載しているミサイルポッドからの、一斉射撃が強力だ。ミサイルは威力が高いものの、一度発射してしまうと再発射まで一瞬、間が空いてしまうが、この機種にはその弱点が無い。スピードも速く、なかなか扱いやすいGEARだと言える。ただし、あまり撃たれ強くはなく、両肩のミサイルポッドを破壊されるとつらい。



Dark Mamba

装甲もスピードも標準的なGEARだが、最初から背中に長距離ミサイル(LGM)を装備している。このミサイルは圧倒的な射程距離と破壊力を備えているが、大きく弧を描いて飛んでいくため、命中精度が非常に低い。長距離レーダーとズームイン機能を効果的に使えば、敵陣営の制圧などでかなり戦果を発揮してくれるだろう。



Dark Kodiak

重装甲、重装備のGEAR。強力な武器を装備し、圧倒的な破壊力を見せる。しかし、動きは重鈍で、敵の攻撃を回避するのは難しい。とはいえ、ちょっとやそっとじゃ破壊されない装甲の厚さは、まだGEARを自在に操れない初心者にとっては魅力。力押しで進めるGEARである。

自分が構成した部隊で 協力しながらミッションを遂行

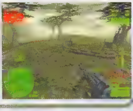
最初のミッションではプレイヤー1人で戦うことになるが、ある程度ミッションを進めていくと、自分の部下を選択できるようになる。この部下の数、名前、搭乗GEAR、装備などはミッションごとに初めから決まっている。もし、出撃したミッションで死んでしまえば、次からその部下は選択できなくなるので、大切に扱っていこう。

また、各ミッションにはThreatというポイントが決まっており、このポイントによって出撃できるGEARの装備や、部下の数などが変わってくる。例えば、自分がDark Warriorに搭乗していた場合、最初はStandardタイプの装備しか選択できないはず。しかし、ミッションが進んでThreatポイントが増えれば、Kirin、Bishamonといった、より強力な武装で出撃することが可能になるのだ。どの装備で出撃できるのかを確認するためにも、Threatポイントはまめにチェックしておこう。



部下は7人の中から数人を選択する。それぞれのThreatポイントにも注意を払おう

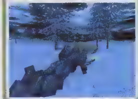
Mission1 強襲
Rendezvous with Calesto



雷が鳴り、雨が降りしきる沼地が戦場。NAVポイントに沿って、敵陣地のレーダー施設を破壊していけばいい。敵は歩兵や砲台だけなので、制圧は簡単だ。途中、HUNTERタイプの敵GEARが沼地に潜んでいるが、プレイヤーの新型GEARの敵ではない。ただ、ミッション最後に出てくる敵戦車が強力で、装甲の薄いGEARだと2、3発の被弾でやられてしまうので注意したい。

Mission3 待ち伏せ
Ambush Colonel Proust

ここも雪原地帯が舞台。このミッションでは、部下を1人連れていける。スタートしたら、まずはNAVポイントまで進んで、その場でしばらく待機すること。しばらくすると敵GEARが出現するが、ここで勝手に飛び出してはいけない。出撃命令が出るまで、じっと身を潜めているのだ。出撃命令が出たら、味方戦車隊と合流しつつ、一気に敵GEARを攻撃せよ。

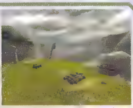


Mission2 [illegible]
Assault NEC Outpost



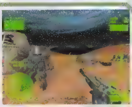
真っ白な雪原地帯。最初はNAVポイントに沿って、パトロールをしていく。そのうちに、敵装甲車と歩兵隊を発見するはず。これらを撃破して、どんどん先に進もう。途中、左右の高台から歩兵隊がミサイルを浴びせてくるが、これは無視して先を急いだほうがいい。最後に敵の戦車隊とすべての建物を撃破すれば、ミッション完了だ。

Mission4 [illegible]
Hidden CEF



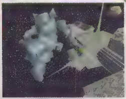
渓谷に沿ってしばらく進むと、川が見えてくる。ここでレーダー車両と戦車で構成された敵部隊を発見する。この敵部隊に発見されないないように、距離を保ちつつ追跡。敵基地を発見し、内部に侵入したら、今度は指令どおり各施設を破壊していく。NAVポイントの順番どおりに進み、その先にある建物を破壊していけばいい。敵トーチカと戦車は強力なので、じゅうぶん気をつけること。

Mission6 防衛
Caprice Landing



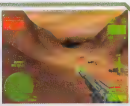
惑星Capriceの前線からスタート。このミッションでは4人の部下が出撃可能だ。スタートしたら、まずは部下2人にDEFENCEコマンドを出し、味方の前線基地を守備させておくといい。その後、NAVポイントに沿ってパトロールしていくと、味方部隊の救援要請がある。敵戦車部隊を撃破したら、今度は前線基地に急いで帰還せよ。敵戦車の攻撃力は高く、かなりつらい戦いになるが、部下との連携で乗り切ろう。

Mission5 無重力戦闘
Caprician Gate Station



宇宙空間に浮かぶ、巨大Gate Stationでの戦い。ここに挑戦する前に、TRAININGモードで宇宙空間の移動に慣れておくといい。ミッションの目的は、Gate Stationのコミュニケーションモジュールの破壊。レーザー砲台も、余裕があれば壊しておこう。最後に味方宇宙船が敵歩兵隊に攻撃を受けるので、これを救出すればクリアーとなる。

Mission7 護衛
Liberati Base Camp



味方車両の護衛がミッションの目的だ。味方の車両と一緒に行動するよりも、NAVポイントを先回りして、待ち伏せる敵を撃破していったほうが安全。ラストになると敵戦車大隊がドッと押し寄せてくるが、こちらも部下を4人出撃させられるので、そう簡単にはやられないはず。DEFENCEコマンドで、部下に車両防衛を指定しておくと楽だ。

マルチプレイモード徹底解説&応用戦闘テクニック講座

前作のマルチプレイでは、プレイヤーにCombat Priorityというランクが設定されていて、戦闘を多くこなせばこなすほど、ランクが上がっていった。重装備、重装甲の強力GEARや、特殊装備などはこのランクが上がらないと入手できず、かなりマルチプレイを熱くさせていた。今回のHG2では残念ながら、そういった要素は完全に無くなっている。ルールを設定するホストプレイヤーさえ許せば、最初からすべてのGEAR、オプションを自由に選択できるようになっているのだ。このページでは、まったく新しくなったマルチプレイでの設定方法と、応用的戦闘テクニックを解説していこう。

マルチプレイのルール設定で重要な四つのポイントとは？

HG2ではマルチプレイ専用サーバーが用意されている。お勧めのサーバーは、なんと言ってもcalifornia12.activision.comであろう。ここは参戦プレイヤー数も多く、PING値がかなり良いのだ。

POINT 1 参加プレイヤーは最大6人までに

LOBBYからCREATE GAMEを選択すれば、自分がホストとなって、ゲームルームを立ち上げることができる。その際、いくつか基本となるルール設定をしなければならない。まず、部屋となるGAME NAME、最大参加人数のMAX PLAYERSを決める。参加人数は、最大で10人となっているが、全員がISDN接続でも10人ではかなりきつく、ゲームにならない場合が多い。最大でも6人。モデムユーザーなら4人くらいまでにしておくといい。

POINT 2 Threatポイントの設定

重要なのは、MAX THREAT/PLAYER。これはゲームに参加するGEARの性能を決める重要なポイントだ。各GEARにはランクに応じてThreatポイントが設定されており、武装を強化したりオプション装備を増やしたりすると、このポイントがどんどん増えていく。デフォルトでは1000ポイントになっているが、無制限に強力なGEARで対戦したい場合は、ここの数字を大きめに設定しておけばいい。

POINT 3 使用禁止の武器を設定

GAME TYPEはゲームの種類で、5種類から選択。禁止したい武器があるなら、WEAPON RESTRICTIONSでチェックしておく。例えば、接近戦用の武器を使用禁止にしたいなら、Melee Weaponsにチェック。ロケット系の武器が禁止なら、Rocketsにチェックを入れておけばいい。

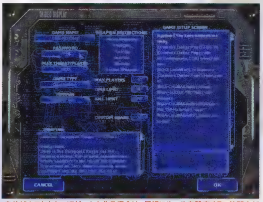
POINT 4 自分のGEARをカスタマイズ

LAUNCH SCREENモードでは、ホストが決めたルールに従い、自分のGEARの設定をしよう。まずは、ホストが決めたMAX THREATのポイントに合わせて、自分が搭乗するGEARを決める。

PLAYER CHASSISがGEARの基本シャーシ。そして、そのGEARの装備がPLAYER VARIANTとなる。もし、細かくGEARをカスタムしたければ、MODIFY GEARを選択すればいい。ただし、ホストがルール設定でカスタムGEARを禁止する場合もあるので、その場合はあきらめてデフォルトの中から選択しよう。

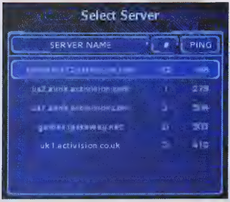
ちなみに、CAMO PATTERNは自分のGEARのカラーリングとなっており、Desert Tanはカーキ、Military Forestがグリーン、Ghostはグレーになる(マップによって若干変化)。すべての設定が整ったら、LAUNCHボタンを押して出撃準備完了だ。

ルール設定項目	内容
GAME NAME	設定したゲームの名前
MAX THREAT/PLAYER	GEAR性能の上限
GAME TYPE	ゲームの種類
Duelist	1対1の決闘
Deathmatch	デスマッチ
Steal the Beacon	Beacon争奪戦
Strategic	チーム戦(基地破壊)
Capture the Flag	チーム戦(旗争奪)
TERRAIN	ステージ
WEAPON RESTRICTIONS	禁止武器



自分がホストとなってゲームを作る場合は、最初にルールを設定する。仲間内だけで楽しむために、パスワードも設定可能だ。ホストとなるプレイヤーは、できるだけ高性能パソコンと太い回線を持つ者が望ましい

どのサーバーのPING値が良いかをチェックしよう。california12.activision.comは、常に多くのゲーマーがジョインしており、対戦相手に事欠かない



HEAVY GEAR2 MAP エディター

HG2のマップエディターが早くもリリースされた。このエディターで作成したマップは、マルチプレイのすべてのモードで使えるらしい。アクティビジョンのホームページ（http://www4.activision.com/games/heavygearii/editor.html）から無料でダウンロードできるが、ファイルの容量は50MBもあるので心して落とすように。プログラムと英語の知識がないと、マップを作成するのは難しいだろうが、自信のある人はチャレンジしてほしい。



マルチプレイの全モードのほかに、シングルプレイのHISTORICALモード用のマップも作成できるようだ

GAME TYPEは全5種類 特色のある各モードを紹介

マルチプレイでのGAME TYPEは、全部で5種類用意されている。どのモードもそれぞれに特徴があるので、しっかりとその内容を把握しておきたい。

Duelist



1対1の決闘モードで、マップはどれも適度に狭く、すぐに敵を認識できるようになっている。最大参加人数は自動的に2人になるので、モデムユーザーにお勧め。戦闘前に、TIME LIMITやKILL LIMITを確認しておこう。どちらかが相手に撃破されると、2人ともダメージなしの状態から再スタートとなる。このモードにしてゲームを作って待っていると、腕に覚えのあるつわものが勝手に乱入してきたりする。

Deathmatch

ゲームに参加しているすべてのGEARが敵同士となり、大乱戦を繰り広げるモード。用意されたマップはどれもかなり広めで、弾の補給施設やGEAR修理施設もある。3Dシューティングファンには、もはやおなじみのモードだろう。画面に見えたGEARすべてが敵なので、チーム戦のように考えながら戦う必要がなく、気楽に始められる。最初はこのモードで腕を磨くといい。



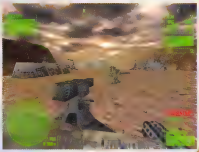
Steal the Beacon

ゲームがスタートすると、マップのどこかに旗の形をしたBeacon(信号)が出現。これを敵と争奪するモードだ。Beaconははっきりと RADARに表示されてしまうので、Beaconを持ったプレイヤーがどこにいるのかは一目で分かる。よって、ほかのすべてのプレイヤーから狙われることになるのだ。Beaconを持っている時間に応じて、そのプレイヤーにじわじわとスコアが加算されていく。従って、最終的にいちばんBeaconを長く持っていられたプレイヤーが勝ちとなる。



Strategic

2チームに分かれて、それぞれの陣地の建物を攻撃し合うのが、このStrategic。建物には司令塔やレーダー施設、修理施設、弾薬補給所などがあり、強力な自動砲台によって守られている。このモードでは、ゲームを始める前にFRIENDLY FIREの設定を確かめておくこと。これがONになっていると、味方を誤射して破壊してしまうこともあり、敵味方の一瞬の識別が非常に大切になってくる。大人数だとかなり燃えるモードで、外国人とインターナショナルな友情を確かめ合ったりできる。



Capture the Flag

基本的にStrategicと同じく、2チームに分かれて、それぞれの陣地からスタート。ただし、このモードではFlag(旗)の争奪戦がメインとなる。いかに敵の守備をかいくぐり、旗を奪ってくるかがポイントで、チームメイトとのコンビネーションが大切となる。何も知らずにこのモードに参戦して、周囲の味方を見境なく攻撃しているプレイヤーもたまにいるが、そういったプレイはかなり嫌われるので注意すること。



対戦の前に知っておきたい戦闘テクニック応用編

軽量級GEARは重量級GEARにまったくかなわないのか?

重装甲、重武装で固めたヘビー級GEARと、軽装備のライト級GEAR。この2者が戦った場合、前作HGでは、ほとんど軽装備のGEARに勝ち目はなかった。これがHG2では、両者の戦力差はかなり縮んでおり、一概に「重装備のGEARが強い」とは言えなくなっているのだ。その主な理由が、GEARの旋回スピードにある。重装甲のGEARは、移動スピードだけでなく、旋回スピードも驚くほど遅く、接近戦では動きの速い敵を捕らえ続けるのは、非常に難しい。サイドから後方に回りこまれ、致命弾を当てられると、たとえ重装甲のGEARでもかなりヤバイ。

逆に軽装備のGEARは、そこに付けこむすきがあり、いかに重装備のGEARに接近するかが肝となる。熟練したパイロットは、相手の背後に回り込むのが非常にうまい。最悪の場合だと、そうしたパイロットが操縦するGEARを一度も正面にとらえられないまま、倒されしまうこともあるのだ。

特に、マルチプレイのDuelistモードなどはマップが狭く、敵に接近しやすいので気を付けよう。戦闘テクニックも持たず、やたら重装甲、重装備で武装していっても、逆にそれが自分の首を締めることになったりすることに注意したい。



とにかく旋回か遅い、重装甲のGEAR。いくら防御力が高くても、連続して後方から攻撃されると、どうしようもない。胴体の旋回をうまく使い、なんとしてでも目標をとらえよう

先読み射撃で命中率をアップさせろ

3Dシューティング全般に言える射撃のポイントだが、常にターゲットの進行方向の少し先を狙うようにする。これだけで、命中率は驚くほどアップするはず。ロケット、バズーカ系の兵器など、着弾の遅い武器はなおさらで、これらは敵GEAR本体を狙うより、進行方向やや先にある床を狙って撃ったほうが、確実に爆風でダメージを与えられる。特に、マルチプレイでは対戦相手のPINGが悪いと、カクカクとコマ送りで動く場合があり、こういうときに先読み射撃術を身に付けておかないと、攻撃をなかなか当てることができない。

それから、各武器の長所、短所を理解して、使い分けられるようにしておくのも大切。例えば、ロケット系武器は、命中精度が低く一度発射すると再装填に時間がかかり、すぐに次の攻撃を繰り出せない。ロケット系武器は、できるだけ敵に接近してから一斉射撃するよう心がけ、撃った後もすぐに連射系の武器に切り替える癖をつけておこう。そのためにも、武器切り替えのキーは、素早く押せるポジションに設定しておきたい。



どんな武器も、相手の移動先を狙うように撃つ。これはほかのフライトシミュレーターや3Dシューティングのタイトルでも応用できるテクニックだ

ホイール走行中の操縦テクニック

走るときの倍のスピードが出せるホイール走行。広いフィールドなら、このホイール走行をしながら交戦することで、かなり敵の攻撃を回避しやすくなる。ただし、ホイール走行中はジャンプと左右並行移動ができなくなる。そのため、ホイール走行中の戦闘は、左右旋回と胴の回転で敵を狙い続けるという、高度な操縦テクニックを要するのだ。ベストなのは、ホイール走行で敵の周囲をグルグルと回転しながら、同時に敵に攻撃を当て続けること。だが、これはよほど広くて平たんなフィールドでなければ難しい。マップによっては、走行中、障害物に引っ掛かってしまうことも多い。そういった場合は、無理してホイール走行はせず、左右並行移動で障害物を盾にしながら戦うようにしよう。



ホイール走行は、坂道を登るのも不向きだ。周囲をよく確認した上で、ホイール走行が有効かどうかを判断しておきたい

自分専用GEARを製作するカスタムの楽しみ

ホストが決めたThreatポイントの範囲なら、自由にGEARをカスタムできるマルチプレイ。最初から自由度が高すぎて、初心者はどのGEARに搭乗していいか分からず、迷ってしまうはず。GEARの性能はマルチプレイの勝敗においてかなり大きなウエートを占めるだけに、いい加減に決めてしまうと、すぐに後悔することになる。

しかし、これはマルチプレイをやり込んで、できるだけ多くのGEARに搭乗し、実際に乗り比べてみないことには分からない。最初はデフォルトの装備でじゅうぶんなので、Light、Medium、Heavy、Assault各クラスのGEARを乗り比べ、自分の操縦にしっくりくるGEARを見つけることから始めるといい。うまく見つかったら、今度はPLAYER VARIANTで装備パターンを変更していく。さらにやり込んでいくうちに、MODIFY GEARでさまざまなオプション装備を試しながら、自分専用のGEARにチューンしていけばいい。そうやってThreatポイントに応じた装備を何パターンか用意できるようになるころには、パイロットとしての腕前もかなり上達していることだろう。

賞金をかけた勝負を導入し 警察とのチェイスも熱い 超高速ドライビングゲーム

NEED FOR SPEED™ HIGH STAKES

エレクトロニック・アーツの人気レーシングゲーム「ニード・フォー・スピード」シリーズ。フェラーリやポルシェ、ランボルギーニといった世界中のスーパースポーツカーを駆る同シリーズは、本作で4作目となる。まずは前作と比較しつつ、この「ニード・フォー・スピード　ハイ・ステークス」を徹底解剖してみよう。

一貫したゲームコンセプトで作られているニード・フォー・スピードシリーズとは

初代の「NEED FOR SPEED」が発売されたのは、まだMS-DOSが全盛だった1995年。時代は移り、続編が次々と発売されている。しかし、一貫してゲームのコンセプトは受け継がれている。対向車がすれ違い、パトカーがスピード違反を取り締まる公道を、実在する市販のスポーツカーで疾走するというものだ。初代はそのコンセプト、そしてSVGA対応の美しいグラフィックが話題となった。

「ニード・フォー・スピード Ⅱ SE」では3Dアクセラレーションに対応して話題を呼び、「ニード・フォー・スピード Ⅲ ホットパーシュート」(以下、NFS3)からは自分がパトカーを操って暴走車を検挙するモードが追加され、ゲームの楽しみ方の幅が広がった。グラフィックエンジンが完全に一新されたのもこのときである。そして、シリーズ4作目となる「ニード・フォー・スピード　ハイ・ステークス」(以下、NFSHS)が登場した。

動作は軽く ロースペックマシンでも快適プレイ

前作でもじゅうぶんに美しかったグラフィックがさらに洗練され、Glide／Direct 3Dの両APIへの対応はもちろん、解像度は1024×768ドットといった設定も可能になった。こう書くと、NFS3から劇的な進化を遂げたのか、と思われるかもしれない。残念ながら、車体のモデリング、ポリゴンの処理などは従来のまま用いているような感じを受けた。しかし、写り込みの処理やライティング、煙の類、背景などが書き直され、遠景まで美しく表示されるようになっている。



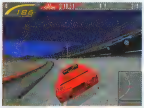


ポルシェ911ターボのダッシュボード。警察仕様は無線機やレーダーなどの装備品が雰囲気をかもし出す。これに無線通信が加わってさらに気分を盛り上げる。「こちらヘリコプター舞台。赤いスポーツカーが高速道路を逃走中、511号車は追撃を……」といった無線が流れ続けるのだ

グラフィックの変化以外で、どうしても触れなければいけない重要な点がある。NFS3は“これでもかっ”というくらいゲームの動作が重かったが、最新作ではこのあたりのチューニングにかなり手を入れてきたようなのである。Pentium Ⅱ 266MHz＋Voodoo で試してみたが、特に不満を感じることなくプレイすることができた。筆者のPentiumIII(581MHzで動作)＋Voodoo2の環境であれば、解像度800×600ドットのモードでVoodoo2のほうが音を上げてしまうほどのフレームレートをたたき出している。また、初期設定では、レースゲームではあまり必要ないとされる視野上部と下部を切り取ったワイドスクリーンモードになっており、フレームレートの向上にかなり効果を発揮している。もちろん、このモードを使ったからといって画面が見づらくなるようなことはなく、むしろ左右の視野が広がったような印象を受けた。



ポリスカーのポルシェ911ターボがランボルギーニディアブロSVを追跡する。半透明の砂煙や、透明なガラスの向こうに座る警官がきれいだ



Glideに対応し、高速な描画が実現したニード・フォー・スピード Ⅱ SE。登場する車種は12種類。ネットワークプレイはIPXのみで、2台までしか接続できなかった



大幅なグラフィックの進化を実現したニード・フォー・スピード Ⅲ ホットパーシュート。前作とは比べ物にならない美しい画像だ。おなじみのパトカーとのバトルでは、自分がパトカーで追跡するモードが追加されている

Information	
開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：8,800円
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上 (PentiumⅡ 266MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：DirectDrawに対応したハイカラー表示が可能な2MB以上のビデオカード(GlideあるいはDirect3Dをサポートする3Dビデオカード推奨)
HD容量	：50MB以上 (350MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSoundに対応した16ビットサウンドカード
対応API	：Glide、Direct3D、DirectDraw
PC-98での動作	：NXシリーズのみ可能
発売時期	：8月6日予定





横Gがかかって、ハンドルを切った方向とは逆へ車体が傾いているのがよく分かる。本物の車を運転したときと同じ方向に視点が向いていて、操作に違和感がない

気軽に楽しめるレースゲームもいいんじゃない？

ニード・フォー・スピードシリーズといえば、海外製レースゲームには珍しく、ドライブモデルを"ゲーム指向"にふっており、最新作が発売されるたびに「車の挙動がリアルじゃない」といった意見が飛び交う。かくいう筆者もその１人であったが、今回の攻略記事の執筆にあたって、ハンドルコントローラーを一切使用せずにNFSHSを遊んでみた。するとどうだろう、結構これがおもしろいのだ。

椅子の高さを調節し、ハンドルを据えて常駐ソフトをカット、さぁやるぞ……といった構えた気持ちでプレイするから、リアルでないと文句の一つも言いたくなってしまうのだ。チャットの合間にふと、話題が興味のないところへいったときに「ほな、ちとNFSHSやってくるわ」と、ゲームを起動。そのままキーボードで1回プレイし、数分後に「ふぅ、面白かった」と戻ってくる。シミュレーションを意識したゲームだと、こうはいかないだろう。会社帰りにふらりと立ち寄ったゲームセンターで、ワンコインで軽く遊ぶ。そんな手軽さが、このゲームにはある。

ダッシュボード視点とリプレイでドライビングの雰囲気を楽しむ

ゲーム画面は、ぜひともインカー（ダッシュボード視点）に設定してプレイしてほしい。ダッシュボードの揺れや傾きなどで、車が今どんな状態なのかがよく分かり、"運転している"という実感がわくこと間違いなしだ。もちろん、実車から取り込んだダッシュボードはリアルそのもの。サイドミラーには後ろへ流れていく景色が映るし、ライトをつけるとメーターパネルが個性的な色に輝く。埋め込まれているスピードメーターやタコメーターは完ぺきに作動し、オプションで画面にHUDタイプの見やすいメーターを表示するかどうかまで選択することができてしまう。まさに至れり尽くせりの出来栄えだ。

また、シリーズ4作目にして、待望のリプレイ機能が搭載され、最高のレースを映像として残しておくことができるようになった。もちろん、それ自体は歓迎すべきことなのだが、残念ながらこの機能はユーザーインタフェースに不満が残る。再生スピードの変更、一時停止は普通にできるのだが、巻き戻しの際にボタンを押すと、瞬時に最初まで戻ってしまうため、長いレースの"この場面！"をスクリーンショットで撮影する時など、その一瞬を逃してしまうと痛い思いをすることとなる。だが、悪いことばかりではない。このリプレイファイルはLZH形式で圧縮すると、何と3KB前後になってしまうのである。メールでネットワーク対戦の相手に送りつけるなど、活用方法はプレイヤー次第だ。

シリーズ初の車体ダメージを再現

コースアウトして、クラッシュすると車にダメージが残るというのは、これまでにはなかった新しい要素だ。ボディーの外装はボコボコになり、バンパーは曲がり、ライトはつぶれ、窓はひび割れ、エンジンは煙をふく……とまぁ、散々なまでに壊れてくれる。ポリスチェイスモードで、暴走車の横にパトカーを寄せ、車体をガンガンぶつけてガードレールに突っ込ませる快感は、懐かしのアーケードゲーム「チェイスHQ」を思い出させるものがある。もちろん、シミュレーション的なリアルさを追求したゲームではないので、時速100kmでコンクリートの壁に激突し、空中で2回転半、天井から着地してそのまま滑ってガードレールぶち当たる……なんてことになっても、なんとか走り続けてくれる。

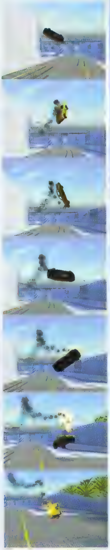
ただ、ゲーム性を重視しているからといっても、ダメージは走行性能にも影響を与えてくる。ラップ数の多い耐久レースを走るときは、ミスを減らしていかなければならないという、シビアな一面も含まれている。



体の一方にダメージが蓄積すると、そちらに荷重がかかったとき、パーツが路面に擦れて火花を散らす。そして、堅いもの同士をこすりつけたときのゴリゴリといった鈍い音とともに、スピードを失ってしまう



完全に壊れるとこの状態まで来てしまう。ボディはへこみ、サスペンションにもがたがた来て、何もかもがめちゃくちゃだ



アイススケートの選手もびっくりの3回転半ひねりこみ、着地失敗の図。吹き出る炎がとてもリアルだ

左右の手に役割を分担させるお勧めのキー操作

このゲームで特に難しい操作はないが、ポリスチェイスモードではいくつかキーが増えるので注意したい。芸の細かいことに、ライトはロービーム→ハイビーム→OFFと切り替わっていくし、ホーンの音色はそれぞれの車によって違っている。しかし、アクセル／ブレーキとステアリングをすべて右手でこなすというのはさすがに無謀だし、ほかのキーも配置が離れすぎている。そこで、筆者は右記の表のような配置を推奨したい。こうしておくと、右手と左手がきちんと役割分担されるため、操作しやすい。NFSHSにおいて最も重要となるのは、アクセルコントロール。これが左人差し指でできるというところが、大きなポイントである。

お勧めのキー配置

アクセル	C
ブレーキ	X
ステアリング	←／→
ホーン／サイレン	テンキーの0
ライト	F
サイドブレーキ	Z
ロードスパイク	S
ロードブロック	A
パトカーの応援要請	D
パトカー切り替え	SPACE
視点切り替え	V

さまざまなモードで楽しめる ハイリスク、ハイリターンの賭け勝負

NFSHSでは、ネットワーク対戦のコネクトプレイヤーを始め、シングルプレイヤー、キャリアプレイ、1画面で2人が対戦する2プレイヤーなど、多彩なゲームモードが用意されており、プレイヤーを飽きさせない。ここでは、新たに導入されたキャリアプレイと、シングルプレイヤーのポリスチェイスについて解説しよう。

賞金によるステップアップでスーパーカーを手に入れるキャリアプレイ

NFSHSでは、賞金という要素が新たに導入された。プレイヤーは与えられたお金で最初の車を購入し、ツアーと呼ばれるシリーズに参戦していく。レースに勝つと賞金を得ることができ、それを使って車の改造や修理を行っていく。お金をためて手持ちの車を改造し、よりグレードの高い車を買い求め、賞金の高いハイレベルなツアーへと挑戦してゆくモードが、キャリアプレイだ。

1回でもレースに参戦すると、ある程度の車の修理が必要になる。予想以上に大きな費用がかかるため、車を壊さない(クラッシュしない)ように走らなければならないという、シビアな一面がある。購入した車は3段階に渡ってグレードアップすることができ、車高が下がったり、ホイールが変わったり、エアロが付いたり、塗装が変わったりと、外観的な変更もあるので、なかなか楽しめる。もちろん、走行性能も変化し、それが操作していて実感できるので、「おお、グレードアップした!」と感激すること請け合いである。なお、セーブ/ロードによるやり直しといった概念は一切なく、完全なオートセーブであることも盛り上がる要因の一つだ。「クラシュした、じゃあやり直そう……」といった軟派な考えは一切通用しない。一戦一戦が真剣勝負なのだ。

ツアーには、いくつかのサーキットが用意されている。全サーキットをクリアすると、新しいツアーが現れて、ステップアップが可能になっていくという仕組みになっている。各サーキットは最大8回のレースで構成され、それぞれのレースにはあらかじめ3種類のモードのうち、一つが設定されている。各モードは以下のとおり。



キャリアプレイでは、このように順位に応じた賞金が与えられる。最下位が続くと、修理もままならない状態になってしまう



車をアップグレードすると、ここまで外見が変化する。ホイール、エアロパーツ、塗装が変わるだけで、ここまでレーシーに見える

トーナメント

あらかじめ決められたいくつかのレースを戦い、獲得したポイントを競うモード。それぞれのレースにおける順位に対して、1位30点、2位25点といったポイントが設定されており、最終レース終了後に、総合ポイントが最も高かった者が総合優勝を勝ち取る。ポイント争いを有利に運ぶために、自分の勝利を脅かすような車に体当たりし、コースアウトさせてしまうなんていうこともできてしまう。

ノックアウト

1回のレースごとに、最下位になったマシンが失格していき、最後に残った車が優勝となる。一度の失敗も許されないので、トーナメントよりも厳しいと言える。回を追うごとに最下位の車がドロップアウトしていき、最後は2台での一騎討ち。最終レースまでは、さほど気合を入れる必要はないが、最後で負けてしまうと、すべてが水の泡になってしまう。

ハイ・ステークス

このモードこそが、NFSHSのだいご味だ。ハイリスク、ハイリターン。賞金もなければ参加費もない、1対1のサシの勝負。自分の車をかけて、2台が激突する、男のバトルなのだ。もちろん、勝利したときには相手の車が自分のものになり、負ければ自分の車を奪われてしまう。奪った車は売り払って資金の足しにしても良いし、アップグレードして乗りまわすのも自分の勝手。悔しがる相手の顔が思い浮かぶようだ。



ハイ・ステークスで勝利すると、対戦相手の車を奪い取ることができる。逆に、グレードアップにお金をかけた愛車を取られたときには、悔しさで眠れない夜を過ごすことになるに違いない

自由な設定で気ままに遊べるシングルプレイヤーモード

自分の好みで車とコースを選び、手軽に遊べるのがシングルプレイヤーモードだ。シングルプレイ、トーナメント、ノックアウトのほかに、キャリアプレイでは遊べなかったポリスチェイスをプレイすることができる。シングルプレイでは、ライバルカーを"なし"に設定すれば、タイムアタックを行うこともできる。

敵車や自車、チューニングなどを、お金の概念にとらわれずに自由に選ぶことができるため、キャリアプレイのような緊張感で臨む必要はない。何度でもやり直しができるのに加え、たとえ最下位になろうが、最高級のMcLaren F1 GTRをボコボコになるまで壊そうが、失うものは何もない。言い換えれば、気軽に遊べるということだ。上達するまではライバルカーのレベルやスキルを自分にあうように調節し、腕前に自信が付いたら、ライバルカーよりもポテンシャルの低い車で挑戦する、といった楽しみ方ができる。



画面を2分割して、対戦を行う2プレイヤーモード。バックミラーを表示することができず、激しいブロック合戦ができないという問題はあるものの、特に見づらいということもなく、快適な対戦を行うことができた



どのモードでも、自分の好きな色に車をコーディネートすることができる。こんな悪趣味(?)な色にすることも可能だ

クラシック

警察の妨害を振りきって、ライバルカーとのレースに勝つことが目的だ。警察の妨害があるという違いを除いては、基本的にシングルレースと変わらない。しかし、違反切符を切られている間は確実にタイムロスにつながるので、警察に捕まらないことが重要であることは言うまでもない。警察側のパトカーを選んだ場合には、ラップ数に応じた一定の違反切符を切ることができれば勝利となる。

ゲッタウェイ

制限時間が経過する間、警察に捕まらないようにひたすら逃げまわるモード。レースではないので、前方にロードブロックが見えたら、Uターンから逆走に移って、逃走しても問題ない。警察側の場合には、制限時間内に暴走車を発見し、検挙すれば勝ちになる。

タイムトラップ

クラシックに制限時間のついたモード。といっても、暴走車からしてみれば、クラシックと内容はほとんど変わらない。警察側になったときは、暴走車が制限時間内に規定ラップを消化して、ゴールしてしまわないように、何度も捕まえる必要がある。1台だけを捕まえ続けても、もう1台が規定ラップを消化してしまうかもしれない。そのときは、警察側の負けとなるので注意しよう。

パトカー対暴走車 相手を出し抜く高度なテクニック

NFSHSでは、警察の取り締まりが厳しくなり、取り押さえの方法もより派手になっている。ここでは、警察、暴走車の両面から、ポリスチェイスモードで勝利するための、取締りと逃走のテクニックをそれぞれ紹介する。

暴走車逃走テク

無事に逃げきるには状況の予測と瞬時の判断

逃走ポイント1

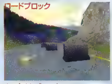
警察の取り締まり方法は、大きく分けて二つある。追跡するパトカーによる走行妨害と、ロードブロックなどによる強制停車だ。最も危険なのは、道路に設置されているロードブロック。これを回避するためには、常にコースの先を見て運転することが肝心だ。ロードブロックが設置されているというあかしである発煙筒が見えたら、即座にフルブレーキング。そして、左右のどちら側からすり抜けられるのかを確認、そのまま車体の向きを変え、ロードブロックをパスしよう。

通過した後も、監視しているパトカーが追跡を開始してくるので、フルパワーで逃げること。これは、スパイクブロック（踏んでしまうと、タイヤが破裂して動けなくなり、一発検挙となる）を設置してある場合も同様である。



検問を強引に突破。これはかなり抜けるのが難しい例だが、根性で抜けてみた。対向車も走っているので、道をふさがれないよう注意したい

ロードブロック



スパイクブロック





前方でパトカーが取り締まりをしているのが、かすかに見える。この時点で気付いていないようでは、ロードブロックを回避することは難しい

逃走ポイント2

次に危険なのは、正面から突っ込んできたパトカーがUターンして、そのまま追いかけてくるパターンだ。車体を横にして道路を封鎖して逃げられないようにする効果を期待しているらしく、行き場を失って激突、検挙されるというパターンが多い。前方からやってくるパトカーが見えたときは、パトカーが道路のどちら側にいるかを即座に見て取り、パトカーと壁の間が広くなっているほうへ向けてステアリングを切り込む。

しかし、道路が極端に狭い場合などは、パトカーのバンパーと壁の間にすり抜ける幅がないこともある。そんな状態になるのは危険なので、狭い道を走っていたときは、アクセルを離し、軽くブレーキを踏みつつ、進行方向を決定しよう。そうすれば荷重が前方にかかっているため、「右が駄目なら即左！」と、逆方向へ切り返して窮地を脱出することも可能になるはずだ。車が停止すると検挙されてしまうので、少々壁に車体をこすっても、速度を確保することが大切。



目の前で車体を横向きに曲げられ、ブロックされた。このケースでは、急ハンドルでなんとか鼻先をかすめることができた

逃走ポイント3

時折、通常のパトカーではなく、Porsche 911 TurboやLamborghini Diablo SVといった、とてつもなく速いパトカーに追われることがある。AAクラスの車で走っているなら振りきることも可能だが、Aクラスの車では単純に逃げ切ることはできない。そんな時、あっさりとあきらめなければならないのか？ 答えはノーだ。

速いパトカーに追われていると気付いたら、とにかくバックミラーに集中して、絶対に並ばれないようにブロックすることが有効策。ストレートではもちろん、コーナー出口でのブロックは最も重要だ。パトカーが立ち上がってくるラインを自分の車で押えつつ、コーナーを加速していく。言葉で言うのは簡単だが、非常に難しいので、テクニックを磨いてほしい。もしも横に並ばれてしまったら、逃走の望みは絶たれたも同然だ。最後の手段として、いちかばちか、思い切り車をぶつけてみよう。意外と、パトカーの方が挙動を乱してガードレールへまっしぐら……なんてパターンも、可能性としては残されているのだから。

警察側取締りテク

複数のパトカーによる連携作戦

取り締まりポイント

警察側では、新しく追加された新機能を使いこなすのがポイントとなる。Wキーによる応援要請、Kキーによるロードブロックも有効だが、ほかのパトカーにコントロールを移すJキーが何より便利だ。コースマップでパトカーの配置を確認し、Jキーで暴走車の前方に配置されたパトカーを操作してロードスパイクを設置。さらに、そのパトカーを道路に横向きに止めてロードブロックの代わりに。それから、高性能なパトカーに乗り移り、暴走車に後ろからプレッシャーをかけ、先に仕掛けたロードスパイクへと追い込む。このような取り締まり戦術の組み立てが可能となったのだ。

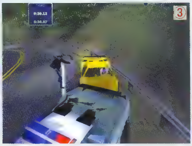
とは言っても、後方からパトカー仕様のLamborghini Diablo SVなどで追い上げ、コーナー出口で暴走車の後部に体当たり、そのままスピンさせて検挙という基本パターンは、NFS3から変わっていない。誌面の都合もあり、多くを語ることはできないが、これらの機能を組み合わせたやり方は無数にある。独自の取り締まり方法を研究してほしい。



ロードスパイクに引っかかると、ご覧のようになってしまう。タイヤがふっ飛んでしまえば、どんなスポーツカーもただの箱と変わりない







典型的な強制停止方法。加速でインを押さえ①、そのまま譲らず②、相手の速度に合わせてブレーキング。行き場をなくしておいて、停止させる③

独断と偏見！クラス別お勧めマシン

NFSHSでは、パトカー（6車種）などの仕様による違いを除いても、実に15車種もの中から自分のマシンを選ぶことができる上、自分の好きな色でペイントすることも可能になっている。車種を好みで選ぶのもよいが、ここではクラス別に分類し、各クラスの中から特長のある、お勧めのマシンを紹介することとしよう。

AAA Class

ル・マンの血を引く文句なしの最速マシン

McLaren F1 GTR



デビューした1995年、世界で最も過酷な「ル・マン24時間耐久レース」で、初出場にして初優勝を果たしたのは記憶に新しい。続く1996年も優勝、1997年は惜しくも優勝は逃すが、それでも総合2位、3位を押えている。さらに、1996年の全日本GT選手権レースではすべての予選でポールポジションを獲得するという、凄まじい強さを見せた。それもそのはず、こいつは設計された時点から、レースで戦うべく生まれているからだ。市販車を改造してレースに出ているのではなく、レースカーを市販している……、そんな形容すらできてしまう車。それがMcLaren F1 GTRという車である。1人乗りのセンターハンドル（車体中央にハンドルとシートがある）の市販車など、ほかにはない。

ゲーム中では、恐ろしいまでの加速と、軽い車重から来る強烈なコーナリング性能を誇る。同じAAAクラスのMercedes CLK GTRも実車はすごいポテンシャルを持っているが、ゲーム中ではMcLaren F1 GTRに遠く及ばない。Snowy Ridgeステージで1分20秒後半を狙っていける車は、こいつしかない！







Mercedes CLK GTR

AA Class

美しさと速さを兼ね備えた跳ね馬

Ferrari F50



Ferrari 社創立50周年記念車としてデビューした、オープン2シータースペシャルスポーツ。設計の時点から完全にモータースポーツを意識しており、F1用のV12エンジンをデチューンして搭載した、モンスターマシン。ターボによるドーピングを受けていないNAエンジンならではの、9000回転までの素晴らしい吹け上がりを見せる。カーボンモノコック構造によるシャシーに、足回りはすべてリジッド化という、レース用マシンでしか採用されないような構造を持っており、ポテンシャルはすさまじく高い。予算の関係でレース仕様のF50の開発は中断されてしまったのだが、NFSHSでの公道仕様車の中で、最速なのは間違いない（AAAクラスは公道仕様ではない）。

なまじパワーが出るだけに、扱いが難しいFerrari F50。しかしながら、ドライビングの腕さえあれば、AAクラスでは最もタイムの出せる車なだけに、使いこなしてやりたいところだ。最高速がめちゃくちゃ速いので、ハイスピードコースではその真価を遺憾なく発揮することができるだろう。

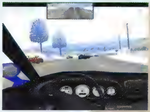


ドイツの誇るスーパースポーツ

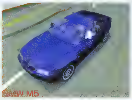
Porsche 911 Turbo



Porsche社の最高峰スポーツといえば、はるか昔から911と相場が決まっている。その最新モデルがこれだ。伝統の空冷式である3.6リッターのターボエンジンから絞り出されるパワーは、4WDシステムとも相まって強烈な加速を産み出す。最新モデルではブレーキが大幅に強化されており、コーナーの突っ込み勝負では並び立つものはいない。



ゲーム中では、AAクラス最速とまでは言えない。Ferrari F50やLamborghini Diablo SVと比べると絶対的なパワーがない分だけ、少々分が悪い勝負になるからだ。しかし、911には強力な武器がある。それは、前述したブレーキと、そしてクラス最高の旋回性能だ。複雑なコースではF50やDiabloは敵ではないし、そうでないコースであっても、コントローラブルであるということは、すなわちミスを犯しにくいということでもある。そのため、平均的なラップタイムは悪くない。ゲームに慣れるための練習にもってこいの車と言える。



BMW M5



ari 550 Marane



A Class

伝統を受け継ぐ由緒正しいアメリカンスポーツカー

Chevrolet Corvette C5



ロングノーズ・ショートデッキ(ボンネットが長くて居住空間の部分が短い)、まさにアメリカンスポーツカーを地で行くデザインのChevrolet Corvette C5。Dodge Viperなどに押されて、モータースポーツ界ではあまり名を聞かないが、シボレーの伝統的なスポーツカーの最新型がこのC5だ。どことなく、1960年代から1970年代のCorvetteのデザインをほうふつとさせる、流れるようなボディーラインは、スポーツカーには性能と美しさを兼ね備える必要があることを教えてくれているようだ。

ゲーム中では、Aクラス最速のマシンとして登場する。コーナリング性能は、特に不自由を感じるほど悪くはなく、それを補って余りあるほどのエンジンパワーでぐいぐいと加速してゆく、頼もしいマシンだ。ほかのAクラスマシンと比較してずば抜けて速いため、キャリアプレイモードでは、ほかの車が買えるお金があったとしても、まずはCorvetteを押さえておこう。その後のレースがぐっと楽になるはずだ。





Chevrolet Camaro Z28



Pontiac Firebird T/A



Jaguar XKR

B Class

優雅なるコンパクトスポーツカー

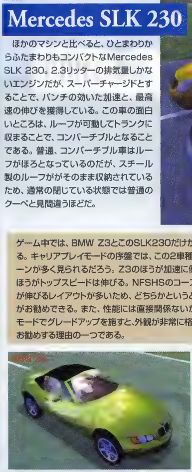
Mercedes SLK 230



ほかのマシンと比べると、ひとまわりかふたまわりもコンパクトなMercedes SLK 230。2.3リッターの排気量しかないエンジンだが、スーパーチャージドとすることで、パンチの効いた加速と、最高速の伸びを獲得している。この車の面白いところは、ルーフが可動してトランクに収まることで、コンバーチブルとなることである。普通、コンバーチブル車はルーフがほろとなっているのだが、スチール製のルーフががそのまま収納されているため、通常の閉じている状態では普通のクーペと見間違うほどだ。

ゲーム中では、BMW Z3とこのSLK230だけがBクラス所属となる。キャリアプレイモードの序盤では、この2車種が火花を散らすシーンが多く見られるだろう。Z3のほうが加速に優れ、SLK230のほうがトップスピードは伸びる。NFSHSのコースはトップスピードが伸びるレイアウトが多いため、どちらかというとSLK230のほうがお勧めできる。また、性能には直接関係ないが、キャリアプレイモードでグレードアップを施すと、外観が非常に格好良くなることも、お勧めする理由の一つである。





日本語版限定で登場
NISSAN SKYLINE GTR V.Spec

NFSHSは、並行輸入物ではなく、ぜひとも日本語版を買ってほしい。なぜなら、世界の名車を相手に、日本の代表的スポーツカー「SKYLINE GTR」で戦うことができるからだ。もちろん、最新のR34型V.Specだ。パフォーマンスはAAクラスの中堅に位置付けられ、ブレーキをうまく使ったドライビングが必須となる。ちなみに、SKYLINEが含まれていない英語版とネットワーク対戦してみたところ、プレイそのものには問題はなかったが、英語版からはSKYLINEの車体が別の車のグラフィックに見えたことを付記しておく。



インターネットで車種の追加が可能

NFS3から引き継がれた機能として、インターネットで追加車種が配布される、というものがある。ホームページからダウンロードすることで、新たな車を運転することが可能になるのだ。原稿執筆時点では、すでにFerrari 360 Modenaが公開されている。ニード・フォー・スピードの公式サポートページ(www.needforspeed.com)をチェックしてみよう。

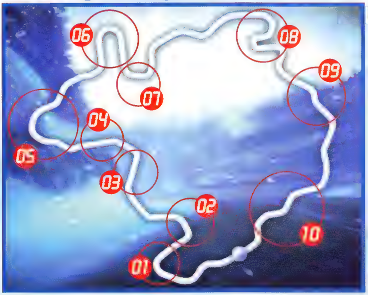


[illegible]度が遅いのが難点だ(ただし、日本語版ではサポート対象外)

テクニックが重要な難関コース Snowy Ridgeを完全攻略

NFSHSの最初に選択できるコースの中でも、テクニカル系に位置するSnowy Ridge。このコースを、McLaren F1 GTRで徹底攻略してみた。このコース(フォワード、ミラーOffの設定)でタイムアタックに挑戦する場合、静止状態からスタートして、1分30秒を切れれば上出来である。走り込みの参考にしてほしい。

Snowy Ridge



POINT 01 スタート直後の緩いS字カーブをクリアした後に、きつめの右コーナーが来る。アウトインアウトのラインをきっちり取れれば、アクセル全開で抜けることができる。



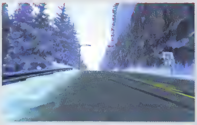
POINT 02 続く左コーナーだが、一瞬アクセルを抜いてリアタイヤをブレークさせ、すぐにアクセルを踏み直してミドルインアウトで抜ける。ここは次のカーブと合わせて、一つのコーナーとなっている。最初のカーブをアウトのラインで立ち上がることができれば、次のカーブではコース右端に寄せることができる。コース左側だとジャンプして、スピードをロスしてしまう。



POINT 03 スピードがのっているので、車体がジャンプしてしまう。必ず左端を通ること。左側のほうが傾斜が緩いため、フルスロットルでジャンプすることができる。右側から飛んでしまうと、飛距離が長くなり、次のコーナーの進入が間に合わなくなる。



POINT 04 ジャンプポイントとしては、ここが最大の難所。右端から飛び上がると飛距離が長すぎ、左端から飛び上がると林に突っ込んでしまう。左端から、わずかに右を向いて飛び上がるのがこつ。道路右端の、雪の積もった所に着地できればOK。



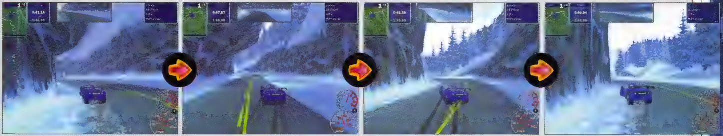
POINT 05 着地に成功後、道路右側の雪に乗り上げないようにクリアして、少しきつめの右カーブに進入。アウトインインのラインどりで走り抜けるが、クリッピング近くで一瞬アクセルを抜くと回りやすい。

POINT 06 220km/h近くまでスピードが出ている状態から、少しきつい左コーナーが来る。ブレーキを一瞬だけかけて、すぐにアクセルオンで走り抜ける。ブレーキをかけなくてもいいが、次の右ヘアピンが苦しくなる。アウトにしっかり寄ってヘアピンに進入、イン側の岩をこするぐらいまで寄せれば、自然と速度が落ちてアウトインミドルのラインになるはず。ここでインから進入したり、インに寄せきれなかったりすると、すべてが台無しになる。必ずアウトから進入してインにつくこと。



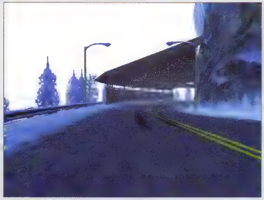
POINT 07

鈴鹿のスプーンカーブのような、左カーブ×2の複合コーナー。ここは、二つのカーブを大きな左コーナーと見立てて、アウトインアウトインアウトのラインをトレースすること。うまくいけば、一瞬アクセルを離すだけの操作で、ほぼフルスロットルで抜けることができる。しかし、ここがうまくいけばいくほど、次でミスをしやすい。道路右側の雪に乗り上げると、段差のためにスピードをロスしてしまう。必ずアスファルトの部分から橋へ進入したい。



POINT 08

オーバー240km／hから進入する二つの右カーブの後、きつい左のヘアピン、右の直角コーナー、左カーブと続く。中でも、最初の右と、続く右が最も難しい。5速が吹け切る寸前までエンジンをぶん回しているところから、まずはアクセルオフで最初の右をクリア。続いて、軽くブレーキを踏んでさらに車を右に向けて、もう一つの右をクリア。このころにはスピードが160km／hまで落ちている。ここでアクセルを全開にして、すぐブレーキング。それをきっかけにして、車を一気に左に向け、テールを滑らす。すぐにテールスライドを押えたら、さらにハンドルを左に切りこんでヘアピンをクリアする。イン側のガードレールには注意が必要だ。ここでアウトにはらんだら最後、深い雪にはまって大幅にタイムロスをしてしまう。その後の右、左カーブはアクセルオフだけで抜けることが可能だが、路面が滑りやすくなっているので気を付けたい。



POINT 09

ここの右コーナーは結構難しい。アウトミドルミドルのラインを取っておかないと、次の左コーナーが苦しくなる。

POINT 10

ゴールの手前で、緩いカーブが連続している。ここは路肩の雪が高く、乗り上げると車輪が浮いてしまうので、最後だからといって気を抜かずに、アスファルトをトレースして行こう。

NFSHSにおけるチューニングとは？

チューニングと言えば、一般に改造することを指す場合が多い。しかし、NFSHSにおけるチューニングとは、ずばりセッティングのことである。車のパワーや、旋回性能をアップさせるわけではなく、パワーの出方や、旋回時の挙動などの性格を変えるものだ。

エンジンチューニング

高回転側でパワーを出すか、低回転側でパワーを出すかを選択する。特に、オートマチックで運転しているときは、ローエンドのパワーを高める設定にしてやると、タイムを出しやすいようだ。マニュアルで、高回転まできっちり引っ張ってシフトアップする運転ができるなら、ハイエンドに寄せたセッティングにしても良いだろう。

ブレーキバランス

フロント寄りにすると、よりブレーキが効くようになり、ぎりぎりまでブレーキを遅らせることができる。リア寄りにすると、ブレーキングで簡単にテールを振り出すことができるようになるので、ブレーキングドリフトを誘発しやすくなる。大パワー車ではフロント寄り、低パワー車ではリア寄りのセッティングがお勧め。

ステアリングスピード

キーボード（パッド）でプレイする時には、必須の設定項目。中低速コーナーの多いコースほど反応速度をクイックに、逆の場合には反応速度をスローにしてやることで、無駄にステアリングを切ってスピードをロスしたり、素早い切り返しが出来ずにコースアウトしたりということがなくなるはずだ。

ギアレシオ

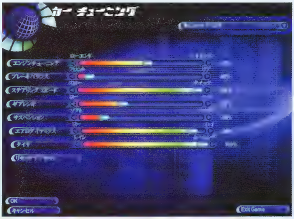
ローにすれば加速重視に、ハイにすれば最高速重視のセッティングになる。大半のコースでは少々加速重視にしたほうがタイムは出やすいようだ。というのも、5（または6）速が吹け切るというシチュエーションは、ほとんどないからである。

サスペンション

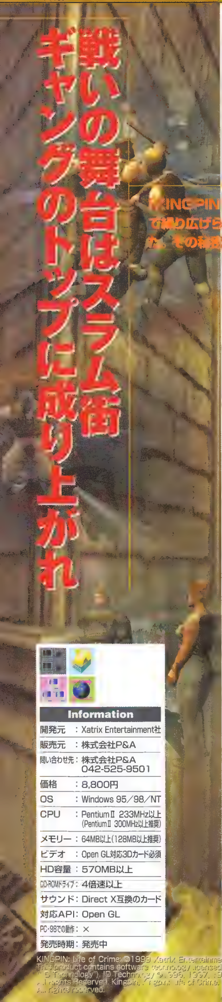
かなり重要な項目だ。アクセルを踏んだ状態での、コーナリングの挙動が大きく変わってくる。固めたほうがクイックな動きになり、テールを流した時の制御もしやすいのだが、アクセルオンでアンダーステア（コーナー外側へフロントが逃げて行くこと）が出てしまう。また、高速コーナーでのふん張りが効かなくなってしまうという弊害もある。こればかりは個人の好みで決めるしかないが、このセッティング次第でタイムが大きく変わってきてしまうということを念頭に置いておいてほしい。

エアロダイナミクス

ハイにするとダウンフォースを大きく取ることができるので、コーナリングスピードが上がる。しかし、ストレートでの伸びが今一つになる。コーナーの多いところではハイ、少ないところではロー寄りにセッティングするといいだろう。



Snowy Ridgeを攻略するには、ステアリング感度とダウンフォースに気を使ったセッティングが必要になる。ここでは、このセッティングに基づいて解説しているので、試してほしい



戦いの舞台はスラム街 ギャングのトップに成り上がれ

KINGPIN LIFE OF CRIME

「KINGPIN：LIFE OF CRIME」は、バイオレンス性の高い3Dシューティングである。危険な路地裏で繰り広げられるこのゲームは、過激さ、優秀なAI、グラフィックなど、さまざまな点で注目度も高かった。その秘密、魅力を余すところなくお伝えしよう。

QUAKE Ⅱエンジンを大幅に改良 危険な雰囲気が随所に現われる

KINGPINとは、ボーリングのいちばん手前のピンのことで、ギャングのボスというスラングからきている。「KINGPIN：LIFE OF CRIME」(以下、KINGPIN)のプレイヤーの目的は、ずばりKINGPINになることだ。そのためには、さまざまな難関を突破し、現存のKINGPINを倒さなければならない。

このゲームはQUAKE Ⅱエンジンを使用しているが、「QUAKE Ⅲ ARENA」のテスト版が発表されているこの時期、何も手を加えずにオリジナルのまま使用しているわけではない。テクスチャーをよりリアルに再現する32ビットレンダリングのサポートや光源によって変化するライティングシステム、足場によって変化する足音を再現するサウンドシステムといった機能が加えられている。

15個の部位から複雑に構成されたキャラクターは、ダメージを受けた個所によって、しっかり血がにじんだり吹っ飛んだりする。NPCがダメージを受けたまま歩くと、流血で血だまりができるほどのリアルさだ。武器や登場する場面もSFチックなものはなく、あくまでも現実にあるものをモチーフにしている。特に、やたらと流血を見ることになる暴力表現は凄まじいので、物議を醸し出しそうな危うさもあるくらいだ。

OPTIONSで設定を変えれば、血の露出を抑えることは多少できるようになっているが、ギャングの抗争といった内容だけに、過激な演出はとどまるところを知らない。ただし、それだけにリアルさを追求しているため、スラム街の雰囲気、マップの構成などは非常に良くできている。NPCの言葉使いはスラングばかり。BGMにはヒップホップグループのCypress Hillも参加しており、雰囲気を盛り上げる。日本人にはなじみの薄いスラム街やギャングの世界を、KINGPINで臨場感たっぷりに味わうことができるのだ。



シングルステージ最初の舞台のスラム街は、痛んだ道路や壁がそのままにされていて、ゴミもあちこちに落ちている



NPCが負傷して歩く足跡に血痕が残る。歩き回ると地面は血だらけだ



死体の周辺には、おびただしい血だまりができる。こうなりたくなければ、生き残るしかない

基本操作と画面設定のポイント

KINGPINの基本的操作や設定方法は、「QUAKE Ⅱ」とほぼ同じように行うことができる。QUAKE系の3Dシューティングをプレイしたことがあれば、それほどとまどうことはないだろう。経験のないプレイヤーのために簡単にキー操作を説明すると、First Person Shooting(FPS：1人称視点のシューティングゲーム)での一般的な操作方法である、キーボードのEDSFキーに前進、後退、左スライド、右スライドを割り当て、マウスで操作するのがお勧めだ。

画面設定は、美しい画面でプレイするためにも32ビットモードでプレイしたい。VISUALSの設定で8-BIT TEXTURESをオフにして、テクスチャーレベルを最大にするといい。また、Voodooファミリーチップを使用している場合は、32ビットモードでは動作しないので、注意したい。Riva TNTなどを使用して、暗くてプレイしにくいといった問題がある場合、コンソールを出し(p.051参照)、

```
set vid_gamma ".4"
```

と記述した後、

```
vid_restart
```

を実行することによって、調節が可能となる。

Information

開発元	Xatrix Entertainment社
販売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95／98／NT
CPU	PentiumⅡ 233MHz以上 (PentiumⅡ 300MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	Open GL対応3Dカード必須
HD容量	570MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Direct X互換のカード
対応API	Open GL
PC-98での動作	×
発売時期	発売中

KINGPIN LIFE OF CRIME

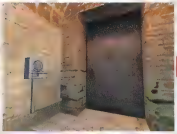
シングルプレイの前に知っておきたい NPCとの正しい付き合い方

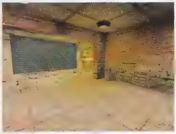
KINGPINに登場するアイテムが購入できるショップと、NPCとの付き合い方について解説しよう。このゲームのAIがいかに優秀であるかは、NPCと深く付き合えば分かるはずだ。

武器やアイテムの購入はPAWN-O-MATICで行う

シングルプレイでは、PAWN-O-MATICという店に行って金を支払うことで武器やアイテムを購入できる。店頭では武器を使うことができないので、店を襲うなどもってのほかだ。序盤のエピソードでは、PAWN-O-MATICの品ぞろえが少なく、購入できるものが限られている。しかし、より先のエピソードの店舗では、品ぞろえは豊富になってくる。フィールド上では、武器や弾丸がそう簡単に手に入らないので、所持金に余裕がある時はいろいろと購入しておきたい。

フィールド上で手に入らないものに、SILENCER MOD（サイレンサー付きPISTOL）などのモジュールがある。PISTOL自体は倒した敵から奪えるが、パワーアップアイテムであるモジュールは、PAWN-O-MATIC以外で手に入れるのは困難なので、必要であれば買っておきたい。出費を抑えるために無駄なものは買い控えたいが、SILENCER MODは20発撃つと壊れるため、購入頻度は高いだろう。


まずはインターホンを押して、入り口を開けてもらう


PAWN-O-MATICの店前の様子　インターホンに向かって前に進もう


ここで武器やアイテムを購入する　カーソルキーで選択して、必要なものを購入しよう

NPCのさまざまな行動パターン

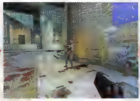
KINGPINには、ボスの配下のギャング、それに対抗する組織のギャング、スラム街をねぐらにする酔っ払いなど、さまざまなNPCが存在する。彼らはプレイヤーが何もしなければ、自分たちのペースで行動している。そこへ、プレイヤーキャラクターが友好的に話しかけたり、武器を持ったりして現れると、それに対応した行動を起こすようになっている。そのため、無意味に武器を振り回していると、囲まれて襲われてしまうことにもなりかねない。明らかに敵でも、最初は武器を収めて話しかけると、ヒントがもらえることもある。常に戦闘的な態度では生きていけないだろう。

その点では、実社会をよく再現していると言える。彼らの行動は、良く練られたAIによってさまざまな行動を起こす。例えば、一定時間経過すると体力が回復するので、いったん逃げてまた万全の態勢で攻撃してくることもある。

また、NPCは雇うこともできる。プレイヤーと共に行動している時には、非常に頼もしい動きをしてくれる。指示を与えることもでき、待機、追従、指定したターゲットを攻撃という3種類があるので、状況に応じた指示を出そう。雇った彼らを攻撃すると、もちろん反撃してくるので、間違えて撃たないようにしたい。

KINGPINの世界で生活しているNPCは、武器を構えると襲ってくるし、装備が負けていたら一目散に逃げていく。せっかくのヒントも聞けなくなることがあるので、敵かどうか分からない場合、最初はおとなしくしておき、戦闘になったら容赦なく襲い掛かるというスタンスがいいだろう。


仲間になったNPCの前に立ち、命令キー（デフォルトでQキー）を押す


次に攻撃したい相手を選び（前に立つ）Activateキー（デフォルトでFキー）を押す。NPCが反応してくれるはずだ


NPCはそのままターゲットを攻撃してくれる。これは相手が攻撃してこない状態からでも指示できる


バーの近くにいたNPC　普通に話しかけるといろいろと話が聞けるが、あまりしつこく話すと、急に切れて襲い掛かってきたりする

KINGPINのリトグラフが当たる スクリーンショットコンテスト開催

アメリカのInterplay Productions社から「特製KINGPINリトグラフ」を読者プレゼントとしていただきました。

今回、このリトグラフをご希望の方は、スクリーンショットコンテストに参加していただきます。KINGPINをプレイして撮影できた“男らしい”スクリーンショットとその“男らしさ”を簡単に説明した文をinformation@play-online.comまで送信してください（スクリーンショットはZIPやLZHなどで圧縮してください）。編集部で最も支持の高い作品をお送りいただいた方が当選者となります。当選者の発表は『Play Online11月号』のPlay Online SQUAREで行います。なお、締切は8月24日とさせていただきます。



ヒップホップ文化の旗手とも言われるシェーメインという芸術家が制作したもので、特別限定版である

協力プレイやクエストも登場する シングルプレイのファーストエピソード攻略

KINGPINのシングルプレイならではの面白さをここで紹介しよう。シングルプレイの攻略ポイントは、通常の3Dシューティングの側面以外に、NPCをどのように利用するかという要素もある。このステージで紹介する攻略のポイントは、終盤のステージにでも役立つはずだ。

ポイント1 物を破壊してアイテムを入手しろ

シングルプレイは、主人公がリンチに遭うところから始まる。その後、近くにある鉄パイプ(LEAD PIPE)が自動的に手に入り、戦えるようになる。まずは、スタート地点にある木のさくを壊し、奥にあるBULLETSを取っておこう。すぐには役立たないが、金が足りない序盤では少しも無駄にできない。「取れるアイテムは無駄にしない」というのは、ゲームを通して弾数が足りなくならないよう、常に気を付けておきたいポイントだ。



いきなり危険な雰囲気の場所からゲームは始まる。とりあえず、周りを探ることから始めよう

ポイント2 武器を隠して話しかけろ

少し進んでいくと、男女が何か話しているところに出くわすので、話しかけてみよう。この時は、武器をしまっておくことを忘れないようにしたい。今後、相手が敵だと分かっている時(敵地に乗り込んだ時)以外は、武器はしまって話かけることをお勧めする。敵か味方かの判断は難しいが、敵地でも話しかければヒントをくれるNPCもいるので、相手を観察することが重要だ。ヒントをくれても、その後に襲いかかられる場合もあるので、気を抜かずにプレイすること。

ポイント3 倒した相手の懐をあされ

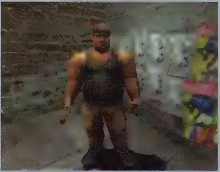
最初に出会った男女2人と争うことになった場合、ここは1人ずつ相手してダメージを少なくし、殴っては下がり、とにかく動きまくりながらLEAD PIPEを振り回そう。止まっていてはダメージが大きくなるだけだ。運良く最初の戦いに勝てば、10ドル手に入る。たった10ドルだが、なかなか裕福にはなれないシステムになっているので、倒した相手からは必ず巻き上げておこう。しゃがんでActivateキー(デフォルトはFキー)を押せば、懐をあさることができる。

実は、最初のLEAD PIPEしか持っていない時が、ゲーム全体から見ても難易度の高いバトルになっている。難しいと感じて、やる気をなくさないように。もちろん、難易度設定でさらに難しいモードにすれば、弾切れで常にLEAD PIPEのお世話になることになるので、腕に自身のあるプレイヤーは試してみてほしい。

ポイント4 金を渡して仲間に引き込め

ポイント3からもう少し進むと、LEAD PIPEを持った男が立っている。10ドル渡せば仲間になってくれるので、そうしておくと後々プレイが楽になるだろう。

NPCの中には仲間になってくれる者がいるので、話しかけて雇うのも重要な戦術だ。後述するバーで雇えるNPCなど、結構いい仕事をする。これらのNPCは、話しかけて指示することもできるので、効率よく利用したい(時には、プレイヤーの盾となってやられてしまったりもするが)。



話しかけると、仲間になってくれるNPC。彼がいる場所は、右側の壁のポスターが目印

ポイント5 PAWN-O-MATICで武器を買え

街では、PAWN-O-MATICというアイテムショップで武器やアイテムが購入できる。弾切れや装備充実のためには、細かく利用したい。ゲームが進行するにつれて品ぞろえも良くなっていく。また、最初のPAWN-O-MATICの男に倉庫で見つけることができるコイルを持っていくと、PISTOLと交換してくれる。警備員がいる倉庫(後述)を探索しておこう。



倉庫の奥にあるコイル。高い位置にあるので、別の部屋からダクトを通っていかないと取れない

ポイント6 弱い武器で敵を引きずり出せ

ここからが最初の難関。飛び道具を持った相手に貧弱な武器で戦うことになる。NPCの男と連携してうまいこと乗り切ろう。CROWBARでの戦い方は、ダメージを与えては下がり、道の曲がり角などで待ち、相手が出てきた瞬間にまた攻撃というパターンを繰り返せば、銃相手でも何とかなる。真正面からいくと、あっという間にやられる。

トンネルの中で酔っ払いが寝ている近所まで戻ると、警備員がいる側と、数人の男がたむろしている側の2ヵ所の進路が選択できるが、倒すのは警備員が後回しの方がいい。警備員は2人とも銃を持っているからだ。銃を手に入れてから警備員のいる所へいき、ラジオに熱中しているすきに後ろから襲う。そうすれば、SHOTGUNが手に入る。近くの倉庫ではアイテムが手に入るので、くまなく探しておくのを忘れずに。



多勢に無勢。一気に相手にするのではなく、通路におびき出して1人ずつ始末しよう

KINGPIN LIFE OF CRIME

ポイント7 クエストを達成しろ

その後、下水道を抜けてバーに行こう。バーに入るには10ドル必要だ。このバーの男トイレの中に入ると、店の前にいる男から時計を取ってきてくれというクエストがある。これをクリアすると、3人のチンピラがいる部屋へ続くダクトがある部屋に入るかぎがもらえる。まずは、このクエストをクリアしておきたい。

このようにNPCの依頼はゲーム全体から見れば進行自体に影響のあるものから、特に関係ないものもあるが、それなりの報酬もあるので、すべてこなしておきたいところだ。

さらに、このバーでは、2名のNPCを雇える。この2人は銃も持っており、序盤で出会った男よりは数倍使える。NPCは、左下に出るアイコンでステータスを知ることもできるので、常にチェックしておこう。赤くなっている割合からダメージの度合いを知ることができる。NPCの体力は、時間と共に少しづつ回復していくので、ダメージがある場合は少し休んで回復を待ってやるといい。


バーの[illegible]を聞いてやると、時計を取ってきてくれと言われる


[illegible]かけることによって、金を払って雇うことになる　支払いは前払いだ


[illegible]足元が赤くなっているが、これがダメージを表している

ポイント8 NPCの行動パターンを侮るな


[illegible]で板をぶちやぶって[illegible]

バーの近くの小屋にバイクがあるはずだ。これにはバッテリーがないので、探してこないといけない。下水道から続く道のもう一つの方に進めば、KINGPINの手下3人が支配するビルに進める。

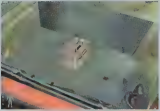
このビルの上の階へ行き、あるダクトを壊すと3人組の敵がいる部屋に入れる。そこを抜けると、板で打ち付けられた扉があるので、それを壊す。すると、次のマップに移動できるので、自動車工場に行き、廃車からバッテリーを手に入れる。それを持ち帰ってバイクに取り付ければ、最初のエピソードはクリアだ。

ここまでで気付くだろうが、敵のAIの賢さは腹が立つくらい良くできている。LEAD PIPEしか持っていない敵に、こちらが銃を持って近づけば逃げて行き、武器を持て余して撃たないでいると、がんがん攻撃してくる。銃を持っている相手でもダメージを受ければ、いったん引き下がって角で待ち伏せしていたりもするのだ。こちらが取った戦略に似たようなことを敵もしてくるのである。

また、敵以外でやっかいなのがネズミだ。ほっておいても支障はないが、プレイヤーが近づくとかみついてくる。手持ちの銃で駆逐しておきたい。




廃車が並ぶ敷地[illegible]にバッテリーが付いた車が置いてある


[illegible]、バイクを動かすことができる

ハイクに乗る主人公[illegible]

KINGPINのマルチプレイ解説

マルチプレイを行う際の注意点

KINGPINでマルチプレイをする際のポイントを紹介しておく。

インターネットを使った対戦をする場合、まずCONNECT SPEEDという項目で、通信速度を設定する必要がある。この設定を誤ると、ISDNでもコマ落ちしてしまうので気を付けよう。

また、OPTIONSでビジュアルの設定は軽くしておくといい。[illegible]にしている方が対戦時には有利である。

キャラクター設定では、いろいろとスキンを変えることができるので、個性を出すために試してみよう。顔、上半身、下半身のスキンは、それぞれかなりの選択肢があるほか、帽子やタバコも選べるようになっている。また、プレイ中にF1キーを押せば、その時点のPING値（応答速度）などの情報を見ることができる。

BAGMANとは？

KINGPINのマルチプレイモードは、DEATHMATCHとBAGMANという二つがある。BAGMANはチームプレイで行う遊び方だ。まず、チームを選び、ゲームが始まると後は金を探してマップをうろつくことになる。敵チームのプレイヤーに遭遇したら、容赦なくせん滅だ。敵プレイヤーを倒せば、金を奪うことができる。また、マップのどこかに金が落ちている場所があるので、そこで拾えるだけ拾い、自軍の金庫に持って帰ろう。金庫に入れた時点でポイントゲットとなる。とにかく、ギャングになりきって（どちらかというと強盗か？）、金を奪い合うゲームスタイルだ。


プレイヤー[illegible]好を選ぼう



プレイ中、F1キーを押した状態。[illegible]するので、[illegible]サーバーでプレイすることをお勧めする

用法や価格が一目で分かる武器、アイテムの性能解説

ここでは、武器の使い方やアイテムの性能を解説する。9種類ある武器は、戦う状況によって使い分ける必要があるので、そのポイントを伝授しよう。

武器一覧

接近戦用

接近戦専用というよりも近距離でしか使えない武器となっているが、目の前の相手であれば機能するだろう。序盤の相手が無力な時や弾切れの時に使うことになるが、使い方次第では無駄なくゲームを進めることができるはずだ。なお、価格は店で購入する時の値段を表す。

LEAD PIPE



ゲーム開始時、主人公が所持しているため、探す必要はない。攻撃力は弱く、非常に心もとないが、武器を何も持っていない初めのうちは効果的に使うしかない。

CROWBAR



価格：1ドル

ファーストエピソードのPAWN-O-MATICの近くにいるNPCから1ドルで購入することができる。LEAD PIPEの2倍の威力があり、リーチも長いが、大した威力はない。箱を壊したり、壁を破壊する時などに使うといいだろう。

PISTOL



シングルプレイでは、最初の銃撃戦に勝利すると手に入る。基本的な威力はそれほどないが、モジュールを付け加えてパワーアップすることができる。近距離の相手には比較的効果があるが、遠くになるほど命中率が悪くなるので注意したい。

価格：50ドル
装填弾数：10発
最大保有：200発



補充アイテム
BULLETS 10発／5ドル

室内戦用

基本的に、接近戦でもじゅうぶんな威力を示すが、狭い空間で使うとより効果的な武器。相手が密集している場合はさらに有効だろう。FLAME THROWERで相手を無抵抗にしてからSHOTGUNやTOMMYGUNで仕留めるというパターンは、終盤まで有効な戦い方となる。

SHOTGUN



価格：150ドル
装填弾数：8発
最大保有：100発

敵の目の前で放つとひとたまりもないほどの威力を持つ。ただし、リロードに時間がかかる上、撃つ間隔も長いため、敵に囲まれた時には使わない方が良い。散弾銃であるため、遠くになるほど弾がばらけてしまい、威力も半減していく。



補充アイテム
SHELLS 5発／25ドル

TOMMYGUN



価格：250ドル
装填弾数：50発
最大保有：200発

連射の効くマシンガン。一度にリロードできるのは50発だが、あっという間に50発を撃ち尽くすので、リロードしている間に攻撃されないようにしたい。PISTOL同様、命中率はあまり高くないので、遠くにいる相手には効果が期待できない。



補充アイテム
BULLETS 10発／25ドル

FLAME THROWER

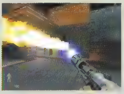


価格：500ドル
最大保有：200発

凶悪な火炎放射器。これを相手にくらわせれば、与えるダメージは少ないものの、悲鳴とともに悶え苦しむだろう。その間に、SHOTGUNなどでとどめを刺してしまえば、被害は最小限に抑えることができる。囲まれた時に使えば、ひとまず突破することができるはずだ。



補充アイテム
FLAMEGUN BUTANE
100発／25ドル



炎を浴びている間も敵は反撃できるので、別の武器でとどめを刺すのを忘れずに

遠距離戦用

接近戦で使用すると自分にもダメージをくらったり、連射は効かないが遠くまで正確な狙撃ができる武器。相手が気付いていない時に使用すると、当然効果は増す。数名いる場合は、できるだけいちばん威力の高い武器を持っている相手を狙うのが常道だ。後述するズームバインドと一緒に使うと良いだろう。

HEAVY MACHINEGUN



初期状態では、一度に射撃できる連射は3発のみ。次の弾を撃つまで1.5秒待たされる。しかし、威力は大きく、その上正確に射撃できるので、遠くの敵をスナイプする時に効果的だ。狙いさえ合っていれば、たいていの場合1発で仕留めることができる。ゲーム終盤ではメインで使うことになるだろう。

価格：750ドル
装填弾数：30発
最大保有：90発



補充アイテム
HMG .308 CALIBER 30発／20ドル

GRANADE LAUNCHER



価格：200ドル
装填弾数：3発
最大保有：15発

3Dシューティングではおなじみの武器。小部屋にいる敵の真中に落とせば、ひとたまりもないだろう。爆風を受ける範囲もそこそこあるので、できるだけ遠くに撃ちこもう。持てる弾の数が少ないので、使うタイミングには気を付けること。



補充アイテム
GRENADES 3発／100ドル

BAZOOKA



着弾は遅いが、威力は最強で、直撃すれば相手は木っ端みじんになってしまう。また、真下に撃つと、同時にジャンプすればロケジャンもできる。ロケジャンの飛距離は結構あるので、かなりの高さまで上がることができるだろう。

価格：350ドル
装填弾数：5発
最大保有：25発



3Dシューティングでは定番のロケジャン。KINGPINでは、かなりの高さまで飛べる



補充アイテム
ROCKETS 5発／100ドル

アーマー

プレイヤーがダメージを受ける個所は大まかに三つに分かれており、頭部、上半身、下半身となっている。アーマーがあるとダメージが抑えられ、最大HPは100となる。

HELMET



価格:100ドル

頭部のHPを50アップする。頭はダメージが大きいので、ぜひ持っておきたいアイテムだ。

HEAVY HELMET



価格:200ドル

頭部のHPを最大値100アップする。

JACKET



価格:150ドル

上半身を守るアーマーで、HPが50アップする。体の中でいちばん面積の大きい部分だけに、これも重要である。

HEAVY JACKET



価格:300ドル

JACKETよりランクが高いヘビーアーマー。HPが100アップする。

LEG ARMOR



価格:100ドル

下半身を守るアーマーで、HPが50アップする。高所から落ちた時は足にダメージを受けるが、これがあるとダメージを抑えられる。

HEAVY LEG ARMOR



価格:200ドル

足元からしっかり補強し、HPが100アップする。少々高いところから落ちても少ないダメージで済む。

プレイヤーを補佐するアイテム

MEDICAL KIT



価格:25ドル

ヘルスを10ポイント回復する。常にダメージを負っていることが多いKINGPINでは、見つけたら必ず手に入れておきたい。

LARGE MED KIT



価格:50ドル

ヘルスを25ポイント回復する。こちらの方が回復率は高いので、かなりダメージがある場合は迷わずこちらを選ぼう。

BAG



これを持っていると、所持できる弾丸の数が1.5倍に増えるため、ぜひ獲得したいアイテムだ。店では売っていない。

FLASH LIGHT



目の前を明るく照らしてくれる。暗いマップでは心強い味方だ。特に、照射時間に制限はないので、点灯したままでもいいだろう。店では売っていない。

店で購入できるモジュール

SILENCER MOD



価格:10ドル

PISTOLにサイレンサーを付け、消音効果を上げる。20発使うと壊れる。

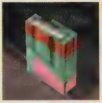
RATE OF FIRE



価格:25ドル

PISTOLの連射速度アップする。

RELOAD MOD



価格:25ドル

PISTOLのリロード時間を短縮する。

MAGNUM MOD



価格:50ドル

PISTOLの威力を倍にアップする。

HMG COOLING MOD



価格:50ドル

HEAVY MACHINE GUNは、初期状態では次の射撃までに1.5秒待つ必要があるが、これをつけると0.5秒に短縮される。

プレイに役立つ設定とチートコマンド

ズーム

Mouse2(右クリックボタン)にズームを設定するバインドを紹介しよう。CFGファイル設定で、¥Kingpin¥mainの中にあるAutoexec.cfgに、以下のように書き加えておけばいい。

```
alias zoom1 "fov 90; sensitivity 30; bind mouse2 zoom2"
alias zoom2 "fov 60; sensitivity 20; bind mouse2 zoom3"
alias zoom3 "fov 30; sensitivity 10; bind mouse2 zoom1"
bind mouse2 zoom2
```

コンソールを出現させる

KINGPINは初期状態ではコンソールが出せないが、ゲームを起動するショートカットのプロパティを開き、「リンク先」の最後を

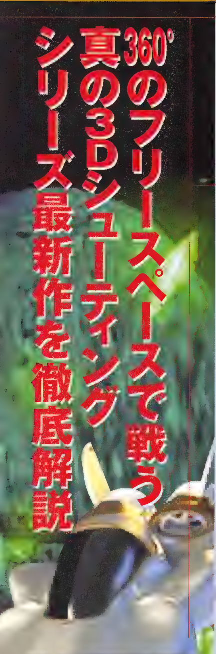
kingpin.exe +developer 1

とすれば、"~"(チルダキー。日本語キーボードでは全角/半角キー)を押すことによって、コンソールを出すことができるようになる。

チートコマンド

どうしても詰まってしまった時の秘策。チートコマンドは以下のとおりだ。

immortal:無敵モード
give all:すべてのアイテムが手に入る
give ammo:すべての弾補充が行われる
give health:ヘルスが全快になる
give cash amount:「amount」に指定した金額の金が得られる
noclip:壁抜けモード



360°のフリースペースで戦う 真の3Dシューティング シリーズ最新作を徹底解説

DESCENT 3

狭い通路を駆け抜けて、次々と現れる個性豊かな敵ロボットを倒していくというDESCENTシリーズに、待望の最新作「DESCENT 3」が登場した。DOS用ゲームとして発売された前作と比べてみると、視覚的に驚くほどの進化を遂げている。また、今回は多数のゲームモードをサポートしているなど、マルチプレイに関しても力を注いでいる点にも注目したい。シングル、マルチの両方で、非常に遊びごたえのあるゲームに仕上がっている。ここでは、このシリーズを知らない方のために、ゲームの概要とキー操作のポイントを紹介しよう。

前作を継承したストーリー 事件の背後に暗躍していた人物は？

惑星鉱山の採掘を手がける巨大企業“PTMC”の依頼を受けて、採鉱ロボットたちが起こした反乱を制圧する。これが、DESCENTシリーズ前2作までのあらすじと目的だ。

前作「DESCENT 2」のラストシーンでは、依頼主のPTMCの裏切りに遭い、宇宙に放り出され、そのまま漂流する羽目になってしまった主人公。今回の「DESCENT 3」のオープニングムービーは、その主人公が救出されるシーンから始まる。

「ある恒星の重力につかまり、あわや燃え尽きる寸前だった彼を救出したのは、レッドアクロポリス研究所の宇宙船だった。レッドアクロポリス研究所は、PTMCが行っている悪事に気付き、彼らの実態を調査し続ける対抗組織だ。アクロポリス研究所の調査によると、PTMCは主人公に狂ったロボットの制圧を依頼しておきながら、その裏ではロボットの破壊活動を支援しているのだという。しかも、採掘ロボットが変調をきたしたのも、PTMCが作り上げ、散布しているウイルスが原因であるらしい……」

果たしてPTMCのこれらの行動は、何のために行われているのだろうか？　主人公は、そのなぞを探ると共に、採掘工場でPTMCが悪事を働いている証拠を見つけ出さなければならない。前作でプレイヤーに制圧を依頼し、そして最後には彼を窮地に陥れたPTMCの幹部、ドラヴィスを追いつめるためにも。

屋外マップやゲームモードの追加など 大幅な進化を遂げている

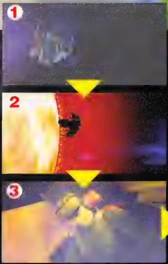
シリーズものなので当然ではあるが、4年近くも前の作品からそのままストーリーが続いているのに、まず驚かされる。前作を作り上げた直後にDESCENT 3の開発に着手したものの、次々と発表される3Dアクセラレーターの進歩や、OSの変遷などによって開発が遅れ、やっと陽の目を見ることになったということなのだろうか？　少なくとも開発者たちの間で、作品世界の時間はしっかりと連続していたわけで、その辺りにこのシリーズに対する強い愛着が感じられる気がする。

物語こそひと続きにはなっているが、それを描画する手法は大きく進化し、前作とDESCENT 3の画面だ



建物の外にも出られるステージが用意された。より自由度の高い戦闘が楽しめるようになったのは、前作までのファンにとってはうれしい限り。対戦用マップでは、完全に野外での戦闘を題材にしたものまで用意されている

DESCENT 3のオープニングムービー



①主人公を乗せたまま、宇宙を漂流する小型宇宙戦闘艇「PYRO-GL」
②その行く手には巨大な恒星が。重力に捕らわれ、PYRO-GLは落下していく
③温度が急激に上がりつつあるPYRO-GLのコックピットでは、意識を取り戻し切れない主人公が苦痛にあえいでいる
④今にも燃え尽きようとしたその時、PYRO-GLに向けて発射されるトラクタービーム
⑤PYRO-GLは正体不明の宇宙船に収容された。その外見は焼けただれ、まさに間一髪であったことを物語る
⑥主人公の命を救ったのは、PTMCの悪事に気づき、敵対活動をしているレッドアクロポリス研究所の宇宙船だった。こうして主人公の新しい戦いは幕を開けるのだ



DESCENT3



前作「DESCENT 2」の画面。動作する最低環境は、i486DX 50MHz。このスペックに時の流れを感じずにいられない。発売当時、ずば抜けて美しく思えた画面も、ポリゴン数の少なさなど、今となってはあまりに切ないものがある



DESCENT 3では、レーザーの透過光や派手な爆発のグラフィックなど、光の処理が格段に美しくなっている。室内とはいえ、DESCENT 2とは画面内に表示されているポリゴンの数がけた違いなのがよく分かる。序盤に出てくる雑魚の敵ロボットすら、細部まできちんとデザインされている

けを見比べてみれば、その差にがく然とするだろう。最新の3Dアクセラレーターにも対応したDESCENT 3の画面は、前作とはけた違いのポリゴン数で描かれ、敵キャラクターの精密なディテールや、地形のリアルな起伏、テクスチャーの美しさなど、まったく比べものにならないと言っていい。また、前2作品では、マップは屋内だけに限られていたが、今回から屋外へ出られるようになった点にも注目したい。広大な空間を重力に邪魔されることなく自由に飛び回れる楽しさ。DESCENTシリーズでこれを味わうことを期待していたユーザーも多いことだろう。

それ以外でも、シングルプレイ中、随所にムービーが用意され、ストーリー性を高める工夫がなされているほか、マルチプレイに関しても、9種類にも上るゲームモードをサポートするなど、あまねく進化を遂げている。

パソコンゲームにとっての3年は、もうひと昔以上の差になっていることを痛感させられるだろう（日本では、イマジニアから8月27日に「ディセント 3」完全日本語版が発売される）。



Capture The Flagで戦っている様子。そのほか、デスマッチなどの定番だけでなく、オリジナリティーの高いマルチプレイモードを計9種類サポートしている

浮遊感のある空中戦を制するためのキー操作と設定ポイント

操作にはハットスイッチ付きのジョイスティックが最適

このDESCENTシリーズと同種のゲームとして、「FORSAKEN」が挙げられる。重力に影響を受けずに空中を漂うことができる乗り物に乗って、全方位、どこから襲ってくるかまったく分からない敵と戦っていくという内容は、確かに似ている。

操作に関してもFORSAKENとDESCENT 3はかなり近いものがあり、前者を遊んだことがあるプレイヤーであれば、割と混乱することなくゲームをスタートすることができるだろう。

どちらのゲームでも、

①全方位への移動ができる
②垂直の方向へスライド（平行移動）ができる

という二つの大きな特徴がある。3Dシューティングでは基本となっているマウスとキーボードでの操作もできるが、①の特徴があるため、操作にはアナログジョイスティックをお勧めしたい。特に、ハットスイッチが付いたものであれば、②の動きを完全に網羅することも可能になり、さらに快適度は増すはずだ。



直線的な軌道の遅いミサイルしか撃ってこない相手の場合、図のような上下左右へのスライド移動でじゅうぶん避けられる。このテクニックをマスターすることが、操作上の重要なポイントになる

後述するテクニックに関する部分でも登場することだが、このゲームでは、スライドの移動が非常に重要である。シングルプレイでは、直線的な軌道で飛んでくる弾足の遅いミサイルなどに対しては、機種を敵に向けたまま上下左右へのスライドで避けるのが最も効率よく、確実な手段なのだ。ほかにもChording（p.088参照）を使っての移動など、スライドは何かと多用することになるので、常に親指がかかる場所に用意されたハットスイッチを利用するのが最適である。

加えて、マイクロソフトのSideWinder 3D Proなど、スティックをひねるだけでラダーの役目を果たしてくれるものであれば、完ぺきである。このラダーに対して、機体のロール（左右へのひねり）を設定すれば、挙動に関する設定は、すべてこのデバイス一つで済んでしまうのだ。

さらにキーボードを併用するのがみそ

このゲームでは、Primary、Secondaryと2種類の武器を同時に使用できるようになっている（これもFORSAKENと類似した点の一つ）。ハットスイッチが装備されたジョイスティックには、たいてい四つ以上のボタンが用意されているので、ボタン1、ボタン2にそれぞれPrimary、Secondaryを割り振るのが基本だ。

しかし、ここで一つ問題が出てくる。先述のように、このゲームではスライドを多用する。戦闘時には、スティックを握る右手の人差し指（たいていボタン1はこの位置にある）で、Primary Weaponを発射しながら、親指でハットスイッチを操作することになるわけだが、そうなると、Secondary Weaponはこの2本の指以外で操作しなければならない。これではあまりに効率が悪い。そこで、キーボードも併用するという解決策を取る。前進と後退、Secondary Weaponの発射、アフターバーナーの使用、暗やみを照らし出すフレアーの発射といった、今まで設定し切れていない操作を、すべてキーボードでまかなうのだ。たとえスロットルを装備したジョイスティックを使用する場合でも、前進／後退をキーボードで操作するのがみそ。中でも最も重要となるこの二つのキーを中心に、その周囲に必要な各機能を割り振っていこう。

もし、スティックを倒し込みながらのハットスイッチ操作がやりづらいと感じるようであれば、上下左右へのスライドも配置を考えてキーボードでも設定しておいた方が良いだろう。スティック操作のフォローとして、キーボードを用いるわけだ。

スムーズにミッションを進める対処法
シングルプレイガイド

シングルプレイは、前作からの連続したストーリーにのっとって進行していく。ここでは、全15ステージのうち序盤のミッションを攻略するが、紹介する基本的な事項をひととおり押さえておけば、シングルプレイ全体を通して必ず役に立つはずだ。ぜひマスターして、つまずくことなくミッションを遂行してほしい。

Step1

敵ロボットへの基本的な対処法

敵ロボットには多種多様なタイプがあるが、装備している武器が異なるのはもちろんのこと、挙動にもそれぞれ特徴的な癖がある。音、動き、攻撃のタイミングなど、その特徴を押さえ、冷静に的確な対処をしていきたい。エネルギーやシールドを無駄に消費せず、迅速に倒せるようにしよう。

基本的な対処方法は、大別すると2種類ある。

敵の攻撃をスライドでかわしつつ射撃する

たいていの敵ロボットは、こちらを発見すると一定の距離を保ちながら攻撃してくる。そこで、スライドを駆使して相手の攻撃をかわしながら、タイミングを見極めて攻撃が止む瞬間に反撃を加えよう。なお、前進／後退も使い分けて、目標を視界から外さないようにすることも必要だ。

敵を正面にとらえ、自機をバックさせながら攻撃を加える

射程の短い武器を使用する敵ロボットは、自機にめがけて真っすぐ接近してくるので、この戦術は有効だ。また、複数のロボットと同時に遭遇してしまった場合、すでに探索済みのエリアへ退きながら攻撃をすることによって、注意すべき方向を一つに絞ることができる。時には退却も必要なのだ。

実際には、地形や所持装備に合わせて臨機応変に応用していくことになる。特に後者のテクニックを使う場合には、自分が今どの場所にいるかをきちんと把握しないと、追いつめられてしまう。周囲の状況をきちんと見極める冷静さを保ちながら、この二つの対処方法を活用していこう。


いちばん最初に遭遇するロボット「Gyro」。攻撃にかなり間隔が空くので、タイミングを見計らってセオリーどおりのスライド避けをうまく織り交ぜながら攻撃すれば、簡単に倒せる。動きの基本をマスターするのに適したロボットだ


動ける範囲が狭い場所では、スライド移動も後退もしづらい。撃ち合いになる前に外へ誘導するか、Secondary Weaponを併用するなどした強力な一撃で、一気にかたを付けるのが得策だ

Step2

ミッション達成のための傾向と対策

1ステージ内での主たる目的は一つだが、細かく見ていくと、

・スイッチを操作する
・何かを破壊する
・キーを取得する

など、いくつかの段階に分けることができる。細分化されたミッション内容とその達成状況は、Shift+Tabキーで「Telcom System」に切り替え、「Objectives」で確認することができるので、自分が今何をするべきなのかを常に意識しておこう。

やるべきことは分かっているのに、どこに行けばいいのか分からず、迷ってしまった場合には、Guide Botに頼るといい。目的地を指示して、Guide Botに案内をさせよう。



Shift+Tabキーで Telcom Systemを起動して、「Objectives」を選択すると、ミッションの達成状況が確認できる。各ステップにカーソルを合わせれば、さらに詳細な内容がポップアップで表示される



Guide Botのメニュー画面。上から、ミッション関係、各種探索、補助アイテム使用、その他の順に並んでいる。命令中はGuide Bot視点のウインドウを開いておこう。なお、戦闘中にGuide Botを出したままにしておくと、視界を遮られるので、出しっぱなしにせず、必要に応じて呼び出した方が賢明だ


様子の分からない場所は、Guide Bot(左の円)に「FIND ROBOT」で偵察をさせてみよう。ロボットを発見すると、その近辺にFire Flare(右の円)を打ち込んできてくれる。揺れて少々見づらいが、Guide Botの視界ウインドウでも位置を確認できる

Step3

未知のエリアはくまなく飛び回れ

重要なポイントを素通りすることのないように、また、シークレットエリアを発見して強力な武器を入手する可能性を増やすためにも、マップの内部はくまなく飛び回るようにしよう。

オートマップは、自機の視界に入った部分が表示されるだけの機能でしかない。マップが埋められただけでは、探索が済んだとは言い難い。面倒くさがらずにきちんと隅々まで飛び回り、怪しいと思った場所では、いたるところの壁面に触れ回ってみたり、Fire Flareをばらまいてみたりしよう。暗やみの中に、思わぬ武器やアイテムを発見できるかもしれない。序盤に強力な武器を手に入れることができれば、それだけ後半の展開も楽になるので、こういった苦労は決して無駄になることはない。



床をはいずり回って探索を続けたところ、シークレットエリアを発見(画面中央に表示が出る)。Secondary Weaponのストックに余裕ができれば、それだけ楽にミッションをこなしていける

Step4

要注意ロボットも紹介した序盤ステージのチェックポイント

Chapter 1

まずは小手調べ。主人公とは因縁の敵であるPTMCのデータ保管センターに進入し、とらわれの博士Sweitzer氏の居所を知ることが最終目的となる。

前述したように、ミッションはいくつかの段階に分かれているので、Telcom SystemのObjectivesをチェック。先へ進むためには、進路をふさいでいるエネルギー壁を取り去ることから始めなければならないことが分かる。

行ける範囲内をくまなく探索し、エネルギー壁の制御スイッチを見つけよう。全部で三つあるはずだ。



行く手を遮るエネルギー壁。これを取り除かないことには先へ進めない。まずは制御スイッチを見つけよう。ちなみに、先のステージでも、こうした形で障害を取り除いて奥へと進むパターンは多い。ここで必要なものは制御スイッチの操作だが、それがかぎであったり、ロボットの駆逐であったりということもある



これがエネルギー壁の制御スイッチだ。操作するためには、攻撃を当てれば良いのだが、扉の開閉も含めたこの手の操作には、いくらでも使えるFire Flareの使用をお勧めする。微弱ながら攻撃力もあるので、箱や監視カメラなどを破壊することもできる

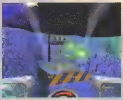
要注意ロボット



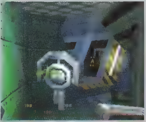
こちらに気付くと、奇声をあげて猛突進してくる。大きなモーションから繰り出されるパンチの衝撃は大きく、一度殴られたら態勢を整え直そうとしている間に、次のパンチに襲われる羽目になる。基本的な対処法で述べた後退しながらの攻撃がベストだが、不幸にも接触した場合は、位置関係を把握することより、とにかく距離を離すことを最優先に行動しよう

Chapter 2

自然の洞くつが印象的なエリア。次第にロボットの配置が複数になっていくので、ここぞという時にはConcussion MissileやHoming Missileをレーザーと併用して、混戦を防ぐようにしたい。



地上に点在する対空砲を破壊し、Sweitzer博士救出のためのシャトルが接近できるようにする。砲台にあまり近づきすぎると、1回のミスで何発も被弾してしまうので、適度に距離を空けて狙い撃て



G-1と書かれたかぎ。GはGreenのG、つまり緑色をしたエネルギー壁のロックと対応している

要注意ロボット



ブリーフィング画面でも注意をうながされるThiefは、装備を盗もうと自機に接触を図る。もし、盗まれてしまっても、落ち着いてThiefを破壊しよう。盗まれた物がちゃんと出てくるのだ

Chapter 3

Sweitzer博士が手掛けていた研究データのバックアップを取るために、研究所へと潜入することになる。Lightning Control Towerの破壊ミッションは行き詰まりそうなポイントなので、詳しく解説する。



一定間隔で強烈な電撃をまき散らしているタワーは、奥へと通じる道を遮るエネルギー壁と連動している。しかし、いざ破壊しようにも、タワー本体は完全にガードされていてすきが見当たらない



実は、タワーを破壊するためには、周囲に立つ4本の小さなタワーを狙うのだ。ただし、狙うべき個所は画面のちょうど照準の位置にあるポイントのみ。正確で素早い機体操作ができるか否かが試される

要注意ロボット



ボディは小柄だが、とても凶暴な戦車。接近で攻撃を食らってしまうと、一気にシールドを削られるので、距離が開いているうちにミサイル併用で一網打尽にしよう(それでも多少のダメージは覚悟しなければならない)



Stingerと呼ばれる大型のロボット。長いアームで打撃を行ってくるので、距離を空ける必要があるが、あまりに離れすぎるとホーミングミサイルが避けられなくなる。付かず離れず距離を保って、攻撃のチャンスをうかがおう



赤い体色、Super Thief。自分自身のセンサーを光らせながら、盗みを働くだけでなく、レーザー、ミサイル、果てはFire Flareまで、ありとあらゆる武器を駆使して攻撃を仕掛けてくる。Vauss Cannonが非常に有効で、この攻撃を受けるとよろめいて後ずさり、その間は攻撃も仕掛けてこない。弾丸温存のためにも、ひるんでいるところにSecondary Weaponを同時に打ち込んで早めにかたをつけよう

豊富な種類が魅力のマルチプレイゲームモード解説

デスマッチ、チーム戦、シナリオなど 9種類のゲームモード

DESCENT 3はマルチプレイに非常に力を注いでいる。標準で用意されているゲームモードだけで、9種類も楽しめるようになっているのだ。ここでは、バラエティーに富んだ各ゲームモードの内容と実際にプレイして感じたインプレッションを紹介する。

マルチプレイのゲームモードは9種類あるが、メーカー側がインターネット上に用意している対戦サーバー「Parallax Online」(以下、PXO)を見ると、ANARCHYが最も多くプレイされており、全体の7割くらいを占める。逆に、CO-OPやMONSTERBALLなどはほとんど見かけず、あったとしても日本からは非常にPING値が悪かったりと、なかなか好環境では遊べない様子。ゲームモードによっては仲間を先に見つけておく必要もありそうだ。

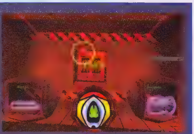
ANARCHY系

ANARCHY いわゆるデスマッチを、DESCENT 3ではANARCHYと呼んでいる。自分以外はすべて敵で、他プレイヤーを倒すと得点が入り、いちばん多く点を取ったプレイヤーが勝利となる。

HYPER ANARCHY マップ中のどこかにわき出てくるHYPER ORBを取った状態で、他プレイヤーを倒すとボーナスが入るというデスマッチ。逆に、HYPER ORBを持ったプレイヤーを倒してもボーナスが入り、飛び散ったHYPER ORBを取れば、今度は自分がHYPER状態になれる。一種の鬼ごっこ的な要素を併せ持つ。

ROBO ANARCHY シングルプレイ用のマップで行われるデスマッチ。他プレイヤーだけでなく、戦場にはシングルプレイと同様、AIが操るロボットが配置されており、その両方を相手にしなければならない。ロボットをいくら倒してもスコアにはならないので、マップによっては他のプレイヤーに出会うまでが一苦労だったりして、なかなか楽しめる。

TEAM ANARCHY Blue／Redの2チームに別れて行うデスマッチ。クランマッチなどに便利なゲーム形式だ。



画面中央に見える赤い玉がHYPER ORB。これを持っていると、だれかを倒した時の得点が高くなり、逆にHYPERなユーザーを倒しても、同様のボーナスが入る。ということは、2人でプレイしてもまったく意味がないということだ



ROBO ANARCHYの1シーン。ステージによっては、他プレイヤー以外にこんな物騒なロボットたちを相手にしなければならないこともある。ロボットたちをいくら倒してもスコアにならないので、いかに無傷で真の敵(他プレイヤー)と出会うかが腕の見せどころ

CO-OP

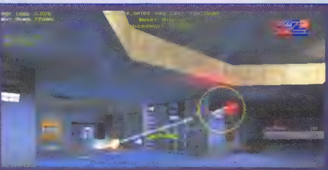
複数のプレイヤーで、シングルプレイのシナリオをクリアしていくというゲーム形式。1人よりも格段にテンポよくシナリオを楽しむことができ、まったく違った面白さを発見できるはずだ。人数があまり多すぎても、展開が速くなりすぎるため、2、3人くらいの少人数で楽しむのが最適。シングル用シナリオの展開を早く知りたいという人にも適しているが、ゲーム中に随時挿入されるムービーが再生されないため、ストーリー性があまり感じられないという欠点もある。CO-OPを楽しむのであれば、シングルプレイで一通り楽しんでからにした方が賢明だ。



複数のプレイヤーで協力してシングルプレイのシナリオをクリアしていくCO-OPモード。武器弾薬やアイテム類はいくらでも再発生してくれるので困らないが、協調性のないプレイヤー同士だと、かなりの混乱に見舞われてしまうことも――

CTF

いわゆる旗取り合戦。Capture The Flagは、敵のベースから旗を持ち帰り、自分のチームの旗に触れれば得点となる。自分のチームの旗が持ち去られた状態では得点にはならないので、守備、攻撃、旗を持ち帰ったプレイヤーの護衛と、チーム内の役割分担がうまくいかないと、なかなかに勝利に結びつかない。それだけに見知らぬ人と組んだチームがうまく機能した時のそう快感は格別で、チーム戦ならではの醍醐味を味わうのに、最も適したゲーム形式と言えるだろう。

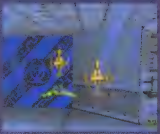


敵の旗を手にしつつ奮闘する青チームのプレイヤー(画面右)。両チームの色分けや旗を持ったプレイヤーの識別など、視認性は悪くない。とはいえ、広く入り組んだマップが多く、旗を持ったプレイヤーを探し出すのは時として困難がつきまとう

ENTROPY

チームプレイがベースとなったゲーム形式で、Blue／Redの2チームに別れて戦う。敵チームのプレイヤーを倒すごとに、いくつかのウイルスを運べる権利が得られる。その数が5個以上になったら、味方のベースで持てるだけのウイルスを拾い、敵ベースへと向かおう。ウイルスを5個以上持った状態で、敵ベース内の施設に入るとカウントダウンが始まり、5秒間やられずに過ごすことができれば、その施設を破壊したということになってチームに得点が入る。

ほかのゲーム形式に比べてルールが複雑なため、最初は戸惑ってしまうが、分かるとかなり楽しめる。もっとも、敵に倒されてしまうと、ウイルスを持てる数が0に戻ってしまうため、得点するのはなかなか困難。「いかに相手に倒されないようにするか」ということを念頭において戦う必要がある。



これがウイルス。5個以上持てるようになったら進撃開始。やられてしまうと、持てる数がまた0に戻ってしまうのが切ない

HOARD

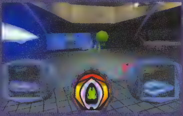
ANARCHYの亜流とも言えるゲーム形式。基本的には個人対個人で戦うデスマッチだが、他プレイヤーを倒しただけでは得点にならないのがみそ。敵を倒した時に現れる緑色のHOARD ORB(以下、ORB)を持ってゴールへ入ると、その時点で得点となる。基本的に1個1点、2個以上になると、1+2+3……と、個数が増えるたびに点数が跳ね上がっていく。緑色に光をまとったプレイヤーがいたら、それはORBを持っているあかし。うまく倒せれば、そのプレイヤーが持っている数+1のORBが手に入るのだ。ORBは最大で12個まで持つことが可能だが、欲張りすぎて倒されてしまっては元の木阿弥。状況を見極める目とバランス感覚が肝心なのだ。



HOARDでは、他プレイヤーを倒すと、その残がいの中から緑色のORBが手に入る。これを集めて、マップ内の特定の場所(緑色に光っているのですぐ分かる)へ持っていくと得点となる

MONSTER BALL

マップ内に1個だけ存在するボールを、自分のチームのゴールまで運ぶのが目的。DESCENT 3のシステムを使って遊ぶサッカーだと思ってもらえればいい。ボールは体当たりや武器による攻撃で動かすことができるが、思った方向へ移動させるのにはかなりの慣れとテクニックが必要だ。しかも、このボールは空中に浮いているわりにかなり動きが鈍いので、長距離を移動させるのは本当に苦労する。



ゴール目前の風景(画面中央がボール)。ボールがもっと軽快に動いてくれれば、ゲームのテンポも上がってよりエキサイティングになると思うのだが……

対戦を楽しむための下準備 選択可能な3種類の機体

DESCENT 3では、形が違うだけでなく、性能的にも差がつけられた3種類の機体から1機を選択することができる。シングルプレイでは、ストーリーの展開に合わせて1機ずつ使える機種が増えていく。マルチプレイでは、最初から3機種が使える状態になっているので、どれを使用するか設定しておく必要がある。何度か試してみて、自分の戦い方にあった機種を選ぶのがいいだろう。

PYRO-GL：いちばん使いやすい機体。デフォルトの設定がこの機体であるためか、サーバーに接続してみると、いちばん多く見られる。

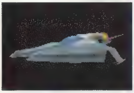
PHOENIX：移動スピードが速く、軽快に動き回れるため、使用しているプレイヤーも多いが、強力な武器を用いられた時には、かなり苦戦を強いられる。

MAGNAM-AHT：この機体を使用するプレイヤーは明らかに少数派。強力な攻撃力と高い防御力を誇るとはいえ、鈍重な動きから攻撃力を生かし切れない場合が多い。

PYRO-GL



PHOENIX



MAGNAM-AHT



無料で対戦できるPXOへの接続手順

マルチプレイは、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPでの接続が可能となっている。一般的に、いちばん利用されるのがインターネットを通じたTCP/IP接続だろう。

DESCENT 3では、PXO経由での接続が標準でサポートされている。接続手順が非常に簡単で、利用者数も多いので、お勧めだ。PXOを利用するにはアカウントを取得する必要があるが、無料ですぐに発行されるので、大した手間もかからない。以下に具体的な方法を説明する。

①ブラウザでhttp://www.parallaxonline.com/のページに行き、右側のタブの「ACCOUNTS」をクリック
②画面上の「Create a new account」をクリック
③本名と希望するログインネーム、パスワード、メールアドレスを入力後、「Submit Registration」というボタンをクリック
④登録した電子メールアドレスに、アカウントの登録を知らせるメールが届くので、それを確認
⑤DESCENT 3のメインメニューから「MULTI PLAYER」を選択
⑥接続方法に「Parallax Online」を指定
⑦登録したログインネームとパスワードを入力

ここまでの作業が終わり、うまくPXOに接続できれば、チャットを楽しめるロビー画面に切り替わる。後はサーバー、ゲームと選択していくだけだ。自分のマシンをホストにして新たにゲームを開始することもできる。

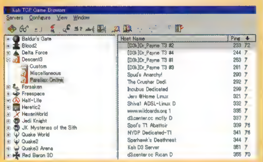


チャット画面で「GO TO GAMES」の文字をクリックすると、このサーバー情報一覧が表示される。ゲームタイプごとに分類できなかったりと、使い勝手に改善の余地はあるが、実用上はじゅうぶんな機能を備えている

PXOのサーバー情報をKALIで閲覧できる

KALIを使用して、PXOのサーバー情報を取得することができる。
①あらかじめDESCENT 3を起動して、PXOのユーザー認証を済ませておく
②「Kali TCP Game Browser」を起動。
③左側のツリー上でDESCENT 3の下にある「Custom」を右クリック
④「Exe File」の項目に、DESCENT 3をインストールしたディレクトリの下にある「main.exe」を指定。この時、KALIでのニックネームとゲーム中のパイロット名が違う場合、「Use Kali nickname for Game」のチェックボックスを外しておく

これで、「Kali TCP Game Browser」のツリー表示で、DESCENT 3の下にある「Parallax Online」の中に、一連のサーバー情報が表示されるようになる。



設定を終えると、このように「Kali TCP Game Browser」でPXOのサーバー情報が閲覧できるようになる。各サーバーの情報がとても見やすいのは大きなメリットと言える

勝つために知っておきたい マルチプレイで登場する全武器紹介

3種類に分類される武器一覧

シングルプレイで操作に慣れ、腕に自信がついたら、ぜひマルチプレイを楽しんでみるべきだ。ここでは、マルチプレイでの戦闘を有利に進めるために重要なポイントと武器について、詳しく紹介していこう。

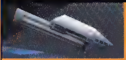
武器は、Primary Weapons、Secondary Weapons、Countermeasuresの三つに分類できる。Primary WeaponsとSecondary Weaponsに関しては、マルチプレイで有利に戦えるお勧めの武器を、使用方法と併せて紹介した。そのほかに、自分の気に入った武器をいかに使いこなすかを考えてみてもいいだろう。

Primary Weapons

メインで使用することになる武器。そのほとんどが自機のエネルギーを消費して使用するものだ。なお、アフターバーナーもリチャージの際に同じエネルギーを消費する。つまり、無駄撃ちは自分の首を絞めるだけなのである。

お勧めの武器

Vauss Cannon



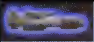
旋回しながら撃ち合うドッグファイトに向いている。お互いに相手を自分の正面にとらえよう動いている時、攻撃を当てるチャンスは断片的に一瞬しか巡ってこない。Vauss Cannonの弾速は非常に速いので、その瞬間を逃さずにダメージを与えることができる。ちなみに、密接状態だと使用した側も被害を受けるので、注意が必要だ。

Napalm Cannon



攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、燃料が空になるまで炎を連続的に吐き続ける火炎放射器。動き回る相手に瞬時に当てられるという特徴はVauss Cannonと同じだが、こちらは射程が極めて短い。従って、極端な方向転換がしづらいタイトな通路や、射程外に逃げられる可能性の少ない小部屋で使用すると効果的だ。発射間隔は連続的で、命中した相手は炎に包まれてシールドを削られる。

Laser Cannon



初期装備のレーザー兵器。エネルギーの消費が少ないが、威力も小さい。Quad Laserというアイテムを得ることによって2連装から4連装へとパワーアップできる。

Super Laser



Laser Cannonと比べて、弾速は変わらないが、エネルギー消費量と威力が増している強化版。Quad Laserによる4連装化は、この武器にも反映される。

Mass Driver



発射ボタンを押し続けることでズーム画面に切り替わり、離すと渦を巻いて飛んでゆく。装弾数が少なく、狙いを定めている時には無防備になってしまうため、使用できる状況は限られる。

Microwave Cannon



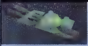
マイクロウェーブ波を浴びた目標は、瞬間的に視界をゆがめられてしまう。弾速がほかのエネルギー兵器よりも若干遅く、エネルギー消費量も大きいが、それに見合うだけの威力を備えている。

EMD Gun



電磁石を利用した武器で、射出されたエネルギー弾は目標の方向に吸い寄せられる。唯一の自動追尾機能付きPrimary Weaponだ。

Plasma Cannon



発射間隔が短く、連射の利くエネルギー兵器。与えるダメージも中程度で、オールラウンドに使える。これを入手したらLaser Cannonは必要ないだろう。

Fusion Cannon



「ため」をすることによって威力が増加するが、ためすぎると、その膨大なエネルギーによって自機のシールドが削られてしまう。ためずに撃っても連射は利かないので、ためながら狙い撃つような使い方をしたい。

Omega Cannon



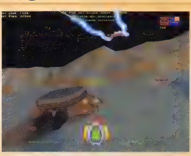
射程の短い青いレーザー光を照射し続ける。とらえた相手のエネルギーを吸収して、自機のシールドに変換できるのが大きな特徴だ。約10秒で空っぽになってしまうほどエネルギーを食うので、有効な間合いを把握して無駄撃ちをなくそう。

機敏な動きを可能にする操作方法　Chording

敵よりも素早く動くことができれば、背後を取ることが容易になる。また、形勢不利と判断した時の撤退も成功しやすくなるだろう。それを実現するためには、ほかの3Dシューティングでも使われるChordingという操作方法を用いるといい。Chordingとは、簡単に言うと「複数の移動手段を同時に実行して高速に動く」こと。例えば、右スライド＋上スライド＋前進の挙動を同時に行うと、右斜め上前方へ、ただ前進するよりも高速に移動できるのである。

ただし、Chordingを使うと、機首が向く真正面に進めないため、視界が狭くなるという欠点が生じる。慣れないうちは自機の位置や向きが分からない。この点を把握しながらChordingをタイミングよく活用できれば、機動力は大幅に上がる。

進行方向と飛び回る場所をよく確認しておくことはとても重要だ。常に動き回れる余地を考えながら移動し続けることを心がけよう。特に、狭い通路は動き回りにくいだけでなく、ミサイル兵器の爆風を受けやすいので、注意が必要だ。



ドッグファイトの様子。相手を見失わないように、各方向へのスムーズな操作をマスターしよう



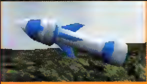
行き止まりだ。このような状態の時にFlag Missileなどを撃ち込まれてしまったら一大事。さっさと抜け出すように

Secondary Weapons

ミサイル兵器の数々。持てる量が限られている上に、総じて弾速は遅いため、かなり使いにくい。その反面、それぞれが特定の条件下で有効に使え、うまくはまった時の威力も大きい。特徴を踏まえて効果的に使おう。

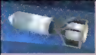
お勧めの武器

Homing Missile



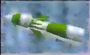
自動追尾機能付きのミサイル。自分に真っすぐ向かってくる相手に対してこちらも正対し、距離が縮まってきたところで発射する。このミサイルは、お互いの移動していく線が水平に近いほど、自動追尾が的確に機能する。鋭角なターンはできないので、やみくもに撃ってはいけない。目標の移動方向に合わせて発射しよう。

Concussion Missile



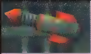
最初から所持しているミサイル。真っすぐ飛ぶだけなので、直撃させるのは困難だ。ミサイル兵器はすべて着弾した際の爆風でダメージを与えられるが、この武器の爆風は効果範囲が小さい。

Guided Missile



撃ち出されるのと同時にミサイル視点のウインドウが開かれ、それを頼りにミサイル自体の方向操作ができる。使いこなすには相当な習練が必要だろう。なお、着弾するまで自機は操縦不能になる。

Frag Missile



軌道はConcussion Missileと同様だが、小さな部屋であれば全体を包み込めるほどの大爆発を起こす。間違っても近距離のターゲットに向けて使用してはいけない。下手をすると、自分の方の損害が大きくなってしまう。

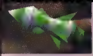


Impact Mortar



着弾すると大きな爆発を起こすが、1回だけ壁などの障害物に当たっても爆発せずにバウンドする。曲がり角で死角から放り込むような使い方が有効だ。

Smart Missile

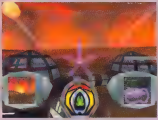


着弾すると、三つのプラズマが同時に放出され、付近にいるものに向かって飛んでいく。自機が正対する向きとは別の角度から目標を攻撃できるのが魅力だ。

Cyclone Missile



内蔵されている6発の小型Homing Missileを、一定時間後に放出する。放出前に壁や目標に当ててしまってはいけない。広めの場所で距離をおいて使おう。

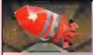


Napalm Rocket

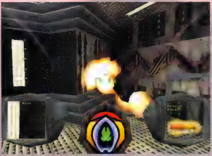


射程の長いNapalm Cannonのようなもの。壁に当たると、数秒間その場に火炎が残り、当然のことながら触れると燃やされ、しばらくダメージを受けてしまう。

Mega Missile



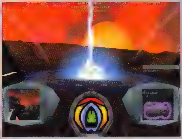
その名が示すとおり、飛び抜けて高い威力を秘め、爆発の及ぼす範囲も広い大型ミサイル。通路側から部屋へ向けて放てば、中の敵を一網打尽にすることができる。



Black Shark Missile



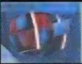
着弾すると、大きな同心円状に青白い光を発する。中に飛び込んだものは連続的にダメージを受け、すぐに破壊されてしまうだろう。一風変わったデザインをしているが、正面から見た姿がまた実に異色だ。



Countermeasures

砲台や地雷、爆弾などといった投下型の武器。その武器の特性に合わせ、マップの中の適切な場所にうまく設置できるかどうかがポイントになる。

Gunboy



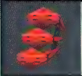
敵が近づくとレーザーガンで攻撃する固定砲台。対戦時には、戦略上重要な場所に設置するのが有効な使い方だ。

Bouncing Betty



壁でバウンドしながら進む爆弾。狭い通路など、うまくいけば動きづらい地形を逆手にとって、反撃に転じることができるかもしれない。

Seeker Mine



敵を察知すると動き出す地雷。これもGunboyと同様、敵プレイヤーが必ず通りそうな場所に設置しておくのが良い。

Proximity Mine



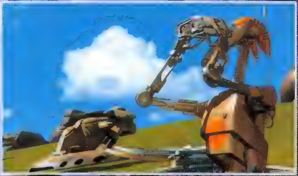
発射すると、その場に停滞し、敵ロボットや対戦相手が接触すると大爆発を起こす。かなり広範囲にダメージを与えることが可能で、対戦では曲がり角などの気付きにくい場所に設置するのが有効だ。

Chaff



自動追尾してくる敵の兵器をかく乱できる。Chordingが使いこなせるようになれば、あまり出番はないかもしれない。





DOS時代の名作からエピソード1の最新作まで

STAR WARS All About Games

ゲームで振り返る壮大なスター・ウォーズの世界

現在、待ちに待った『スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス』が公開されている。1977年（日本では1978年）に公開された『スター・ウォーズ』から20年以上の歳月が経過し、販売されている関連商品は今や膨大な数に上る。その中でスター・ウォーズゲームは、ファン自らがスター・ウォーズの世界そのものを“体験できる”唯一のメディアである。この特別企画では、最新作関連ゲームを含め、これまでにリリースされたパソコン版ゲームをスター・ウォーズの歴史と照らし合わせながら紹介していく。映画を中心にして、スター・ウォーズゲームの世界は無限に広がり続けているのだ。

文／ティーコス



配給：20世紀FOX映画会社
全国東宝洋画系にてロードショー中



スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス

1999年7月作品



ストーリー

タイトルどおり、新作映画をそのまま題材にしたゲームである。映画と同様に、対立する通商連合と惑星ナブーの調停にやって来たオビ=ワン・ケノービとクワイ=ガン・ジンの会話からゲームがスタートする。ステージの構成もほぼ映画と同じだ。

ゲーム内容

面倒な操作の必要がない、そう快なアクションアドベンチャー。キャラクターを後方から見下ろす、ふかん視点を採用している。プレイヤーは、まずオビ=ワン・ケノービとなってゲームを始めるが、途中でクワイ=ガン・ジンやパナカ隊長、クイーン・アミダラなどに代わるステージがある。ジェダイ・ナイトの初期武器は、もちろんライトセーバーだ。攻撃だけでなく、敵のブラスター光弾をはじき返すことができる。また、アイテムとしてブラスターやライフルなどの通常武器も登場し、ジェダイ・ナイトであっても、これを拾って使用することが可能。それに加えて、ジェダイ・ナイトは、デフォルトで敵を吹き飛ばすフォースが使える。アクションアドベンチャーと呼ばれるだけあって、ただ敵を倒せば先に進めるわけではなく、クリアの条件となるアイテムを探したり、ヒントを得るために通行人などに話しかけたりすることも、ときには必要である。

開発元：Big Ape社
発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
マルチプレイ：×

映画公開に合わせて発売されたエピソード1関連作品

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

1999年7月作品



ストーリー

惑星タトゥイーンで開かれる、時速600マイルを越すポッドレーサーのレース。奴隷階級のアナキン・スカイウォーカーは、運命に導かれてこの危険なレースに出場することになる。この有名なワンシーンを見事に再現し、発展させたのがこのゲームだ。

ゲーム内容

プレイヤーは、24種類もあるポッドレーサーから好みのマシンを選択してレースに臨む。ポッドレーサーは浮揚しながら走るため、地形の影響をほとんど受けないが、高速であるためにプレイヤーには瞬時の判断が要求される。また、レースを勝ち進むと、ライバルマシンとのスペック差が拮抗してくるので、マシンのチューニングも重要な要素となってくる。アマチュア×7、セミプロ×7、銀河系×7、インビテーショナル×4の計25コースが用意され、八つの惑星を転戦するため、各惑星特有の風景を楽しむことができる。各レースで4位以内に入賞すれば賞金のクレジットが手に入り、そのクレジットを元手にしてパーツやドロイドを購入し、マシンをパワーアップする。映画にも登場するワトーが経営するパーツショップがあり、ポッドレーサー用アップグレードパーツおよびメンテナンスドロイドを販売しているのだ。マルチプレイでは、最大で8人まで同時プレイが可能。

開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
マルチプレイ：○

X-WING

1993年12月作品



ゲーム内容

プレイヤーは、同盟軍戦闘機パイロットとなる。スペースコンバットシミュレーションなので、武器切替、エネルギー配分システム、シールド配分システム、前方／後方レーダー、戦闘情報ディスプレイ、警告ランプなど、本格的な装備を駆使して戦わなければならない。シューティングゲームと違って、敵を撃破することよりも、ミッション目標の達成をまず第一に考える必要がある。ミッションの内容によっては、プレイヤーが戦闘機小隊を率いたり、味方の戦闘機部隊や艦船、特別任務部隊などが別働隊として作戦に参加する場合もある。このゲームはDOS版で発売されたが、1998年にWindows95／98移植版が再販されている。

ストーリー

映画『スター・ウォーズ』の直前の時代から、同映画における第1デススターとの戦い（ヤビン会戦）までを扱ったスペースコンバットシミュレーション。また、同年には、アドオンソフト「IMPERIAL PURSUIT」と「B-WING」の2本が発売された。このアドオンソフトでは、ヤビン会戦の直後から『帝国の逆襲』の惑星ホスでの戦闘の直前までを扱っている。

開発元：Totally Games社
発売元：マイクロマウス

TIE FIGHTER

1994年7月作品

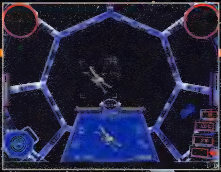
ストーリー

「X-WING」に続くスペースコンバットシミュレーションの第2作である。『帝国の逆襲』における惑星ホスの戦闘の後から『ジェダイの復讐』に至るまでの戦いを、帝国軍戦闘機部隊の一員として体験できる。

開発元：Totally Games社
発売元：マイクロマウス

ゲーム内容

前作では敵側の戦闘機であった帝国軍のTIE Fighterシリーズに搭乗することになる。ゲームの構成や基本システムは「X-WING」のものを継承しているが、グラフィックが向上し、目標補そくシステムに新機能が追加されている。また、TIE Defenderなどの新型機も大量に登場する。アドオンソフトとして、「DEFENDER OF THE EMPIRE」と「ENEMIES OF THE EMPIRE」（コレクターズCD-ROM版のみに収録）の2本が発売された。この「TIE FIGHTER」もDOS版で発売されたが、1998年にWindows 95／98移植版が再販されている。



進化を続けるスペースコンバットシミュレーションシリーズとシューティングゲームの傑作



X-WING VS. TIE FIGHTER

1997年5月作品



ストーリー

このゲームでは、「X-WING」と「TIE FIGHTER」の双方のプレイヤーから要望の多かった両陣営の対戦／共同プレイを実現している。時代は、映画『スター・ウォーズ』から『ジェダイの復讐』の間に設定してあると思われるが、キャンペーンと呼べるミッションは収録されていない。1998年に待望のアドオンソフト「BALANCE OF POWER」が発売された。このアドオンソフトでは、辺境星域において、中立国家を反乱同盟へ引き込もうとする同盟軍と、それを阻止せんとする帝国軍のベンギアンス機動部隊の攻防戦を扱っている。

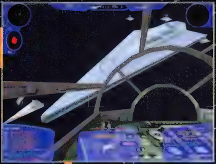
開発元：Totally Games社
発売元：マイクロマウス



ゲーム内容

プレイヤーは、同盟軍、帝国軍双方の戦闘機に搭乗できる。ゲームの構成や基本的なシステムは前作の「TIE FIGHTER」とあまり変わらないが、グラフィックがさらに向上し、このシリーズで始めてマルチプレイに対応した。発売当初から、Internet Gaming Zone（現MSN Gaming Zone）に対応していたこともあり、インターネットで盛んに対戦が行われた（「X-WING ALLIANCE」が発売された現在も人気は持続している）。チャフ、フレアなどの新装備を使いこなしたり、シールドの強度が低下したことによって、高い飛行テクニックが要求されるようになったため、ゲームの難易度は上がっている。

X-WING ALLANCE　1999年4月作品



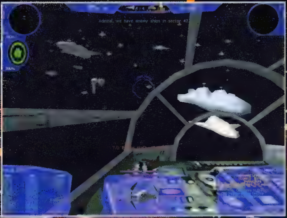
ストーリー

スペースコンバットシミュレーションシリーズの第4作。プレイヤーは同盟軍サイドで戦闘を行う。『ジェダイの復讐』と同時代になり、終盤では、同映画における第2デススター戦（エンドア会戦）が体験できる。「X-WING VS. TIE FIGHTER」までは、プレイヤーは各陣営の正規パイロットして戦ったが、このゲームでは、小規模運送業者アッツァミン・ファミリーの一員としてキャンペーンを始め、やがて戦闘機パイロットとして同盟軍に合流することになる。

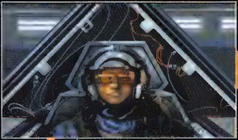
ゲーム内容

基本的なシステム、マルチプレイ機能などは、「X-WING VS. TIE FIGHTER」とほぼ同様である。プレイヤーは、アッツァミン・ファミリーの一員であるエース・アッツァミンなる人物を演じる。キャンペーンでは、同盟軍と合流以降、自家用輸送艇に搭乗する運送業者としてのミッションと、同盟軍戦闘機を駆る軍人としてのミッションをこなす"二足のわらじ"の生活を送ることになる。ミッション作成機能が付属しており、オリジナルのミッションも作成できるので、長く遊べるタイトルである。

開発元：Totally Games社
発売元：[illegible]
[illegible]



REBEL ASSAULT　1993年12月作品



開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：マイクロマウス
[illegible]

ストーリー

ゲーム中のステージの時代配列は、いささかちぐはぐになっているが、旧3部作の映画と同じ時代を扱っている。プレイヤーは、ルークと同じ惑星タトゥイーン出身の同盟軍新人戦闘機パイロットのルーキー・ワンとなり、歴戦の先輩たちに鍛えられつつ、一人前のパイロットへと成長していく。

ゲーム内容

純粋なシューティングゲーム。宇宙戦だけでなく、空対地攻撃、大気圏内用戦闘機に乗っての洞穴内での戦闘、ストームトルーパーとの地上戦など、さまざまなシチュエーションが用意されている。プレイヤーの進路は固定されており、自由に動き回ることはできない。第1デススターの破壊が最終目標となる。



REBEL ASSAULT II　1995年11月作品



開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：マイクロマウス
[illegible]

ストーリー

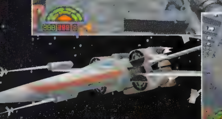
「REBEL ASSAULT」シリーズの第2作。プレイヤーは、前作と同じく同盟軍戦闘機パイロットになり、ルーキー・ワンと呼ばれるが、ストーリー的には前作とリンクしていない。時代は映画『ジェダイの復讐』の直前。ドラントン星域において、同盟軍艦船や戦闘機が次々と消息を絶つという不可解な事件が起こっていた。ある時、同空域を哨戒していたルーキー・ワンの編隊に味方輸送艇からの緊急通信が入った。直ちに救援に向かった彼らだったが、突如、見えない敵の攻撃を受ける。そこでは、帝国軍の極秘プロジェクトが進行しつつあった……。

ゲーム内容

前作と同じく純粋なシューティングゲームだが、グラフィックが飛躍的に向上している。また、このゲームでは、俳優を使った実写とCG合成のムービーがゲーム中にふんだんに使用されており、映像的な作品としても楽しめるような作りになっている。









DARK FORCES

1995年3月作品

ストーリー

主人公は、同盟軍に金で雇われている工作員カイル・カターン。時代は映画『スター・ウォーズ』の直前に設定されている。帝国軍の奇襲によって、惑星タレイの同盟軍ダク基地が壊滅した。この攻撃の折、帝国軍にいる内通者から事前に通報があった新兵器"ダークトルーパー"が使用されたとの情報を得た同盟軍は、デススターの設計図を盗み出す"スカイフック"作戦から戻ったカターンに、帝国軍占領下にあるダク基地への潜入調査を命じた。同盟軍の重大な脅威となる帝国軍の"ダークトルーパー"プロジェクトを打破すべく命を受けたカイル・カターンは、その危険な任務を遂行することになる。

開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：マイクロマウス
マルチプレイ：×

ゲーム内容

いわゆる「DOOM」系と呼ばれている3Dシューティングである。初期武器は改良型ブラスターピストルだけだが、帝国軍の強力な武器を奪って使用することができる。ストーム・トルーパーやガモリアンなど、映画でおなじみのキャラクターが多数登場し、スター・ウォーズファンの中でも人気の高いボバ・フェットとも戦うことができる。



YODA STORIES

1997年2月作品

ストーリー

このゲームは、スター・ウォーズを題材としたお手軽なアドベンチャーRPGであり、特に時代の設定はされていない。

開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：マイクロマウス
マルチプレイ：×

ゲーム内容

スター・ウォーズのおなじみのキャラクターたちが愛きょうのある2頭身で登場する。プレイヤーはルーク・スカイウォーカーとなり、惑星マップを巡りながら、ゴールへと進むためのアイテムを探す。惑星マップは40程度の小マップで構成されており、帝国軍の基地や酒場、監獄といった何らかの施設が配置されている。このマップの構成は、新規にプレイする度にランダムに変わるようになっている。それぞれのマップには、マップをクリアするのに必要なキーアイテムを持ったキャラクターがいる。このキャラクターに話し掛けると、「～を持ってくればキーカード渡す」とか、「～を持ってくれば、別の惑星マップに連れて行ってやる」といった具合に、あれこれと交換条件を出してくる。重要なアイテムは、施設の中やゴミ缶や岩の下、墜落したシャトルなどに隠されていたり、サンド・ピープルなど、マップをうろついているキャラクターが抱えていたりする。敵キャラクターとはそのままマップ上で戦うことができる。



ジャンルを問わず広がり続けるスター・ウォーズゲームの世界





SHADOWS OF THE EMPIRE

1997年9月作品

ストーリー

『帝国の逆襲』と『ジェダイの復讐』の間を埋めるストーリーとして1997年に発売された同名の小説を題材にしたアクションアドベンチャー。プレイヤーは、ランド・カルリシアンの旧友の密輸屋であるダッシュ・レンダーとなる。

開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：マイクロマウス
マルチプレイ：×

ゲーム内容

惑星ホスでのスノースピーダーによる戦闘や、コレリアン貨物艇アウトライダー（ダッシュの私有船）での宇宙戦、スウープ（浮揚バイク）に乗ってのバイクチェイスなど、さまざまな状況下で戦うことになる。プレイヤーはステージを自由に動き回ることができるが、操作は簡単であり、ほとんどシューティング感覚でプレイできるゲームである。

JEDI KNIGHT DARK FORCES II

1997年10月作品

ストーリー

「DARK FORCES」の続編。主人公は、前作と同じくカイル・カターンとなる。時代は『ジェダイの復讐』の4年後。前作では同盟軍の雇い兵として活躍したカイルだったが、このゲームでは自らの過去の探求に乗り出す。その過程で、かつてカイルの父を死に追いやったダーク・ジェダイのジェレクが、ジェダイの墓に眠るフォースの解放を目論んでいることを知り、その陰謀の阻止と父の敵を討つべくジェレクを追うことになる。後に発売されたアドオンソフト「MYSTERIES OF THE SITH」では、マラ・ジェイドが主人公となっている。『ジェダイの復讐』以降を描いた小説で活躍するキャラクターの一人である。

ゲーム内容

基本的なシステムは「DARK FORCES」のものを継承しているが、カイルがジェダイとしての能力に目覚めたことによって、このゲームではフォースが使えるようになっている。このゲームの特徴は、"道徳心ゲージ"が設けられていることである。ステージ中に登場する第3者のキャラクターをかばって戦えばライトサイド(善)、第3者の犠牲を顧みずに戦えばダークサイド(悪)に道徳心が傾き、特定のステージに達した時点でどちらのサイドのジェダイとなるかが決まるのだ。

開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：マイクロマウス
マルチプレイ：



REBELLION

1998年3月作品

ストーリー

スター・ウォーズの世界の史実に基づいて再現されたゲームではなく、同盟軍と帝国軍による一種の陣取りゲームとなっている。そのため、ストーリーと呼べるものは特にない。

ゲーム内容

銀河全域を舞台としたリアルタイム戦略シミュレーションである。プレイヤーが指揮するユニットは、宇宙艦船(1隻単位)、戦闘機(1個飛行隊単位)、地上戦闘部隊(1個連隊単位)、非正規戦用の特殊部隊(1個部隊単位)および全部で60名登場する要人キャラクターとなる。銀河マップは、小マップ(10セクター)、中マップ(15セクター)、大マップ(20セクター)の3種類から選べるようになっている。1セクターは10のシステム(星系)から構成されており、システム単位を両陣営で奪い合う。埋蔵資源の採掘/精製から生産を行うようになっており、それによって得た精製物資を使ってユニットや生産施設を作る。



開発元：Coolhand Interactive社
発売元：マイクロマウス
マルチプレイ：○

紹介したタイトルの中には、メーカーが取り扱いを中止しているものも含まれています。詳しくはメーカーのホームページをご覧ください。
マイクロマウス　http://www.micromouse.co.jp/
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　http://www.japan.ea.com/

ROGUE SQUADRON 3D

1999年3月作品

ストーリー

映画『スター・ウォーズ』の第1デススターとの戦い(ヤビン会戦)で、ルークと共にデススターへの攻撃を敢行した同盟軍精鋭戦闘機部隊であるレッド中隊。その伝統を受け継いで結成され、後に同盟軍最強の戦闘機部隊として銀河にその名を轟かせたローグ中隊が主役のゲームだ。ヤビン会戦の6ヵ月後から、『ジェダイの復讐』の6年後の、銀河大戦後最大の戦闘"惑星モンカラマリ攻防戦"(コミック『ダーク・エンパイア』)に至るまでのローグ中隊の戦いを扱っている。

ゲーム内容

プレイヤーはローグ中隊長ルーク・スカイウォーカーとなって、中隊の僚機と共に数々のミッションをこなしていく。飛行コースは固定されておらず、ステージ内を自在に飛ぶことができる。攻撃は直接撃ちまくるだけのシンプルなものであり、武装は弾数無制限のレーザーキャノンのほか、弾数制限のあるミサイル兵器4種が用意されている。ゲームの舞台はすべて惑星の大気圏内となっている。



開発元：Factor 5社
発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
マルチプレイ：×

このように、スター・ウォーズのゲームは映画に引けを取らないくらいに壮大な世界を築いているのだ。

このほかに、Lucas Learning社から環境シミュレーション「STAR WARS EPISODE I THE GUNGAN FRONTIER」、ロボット製造ゲーム「STAR WARS DROID WORKS」という、教育色の強い低年齢層向けのゲームも発売されている。

また、1999年の後半から2000年の頭にかけて、リアルタイム戦略シミュレーションの「FORCE COMMANDER」や、いまだになぞの多い3Dアクション「STAR WARS EPISODE I OBI-WAN」の発売が予定されている。

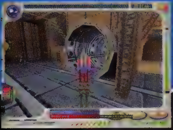
今後もスター・ウォーズゲームは、映画と密接に関連しながらも、映画とは一味違った独自の世界を提供し、映画のファンやゲーマーたちを魅了し続けるだろう。

STAR WARS EPISODE I
THE GUNGAN FRONTIER

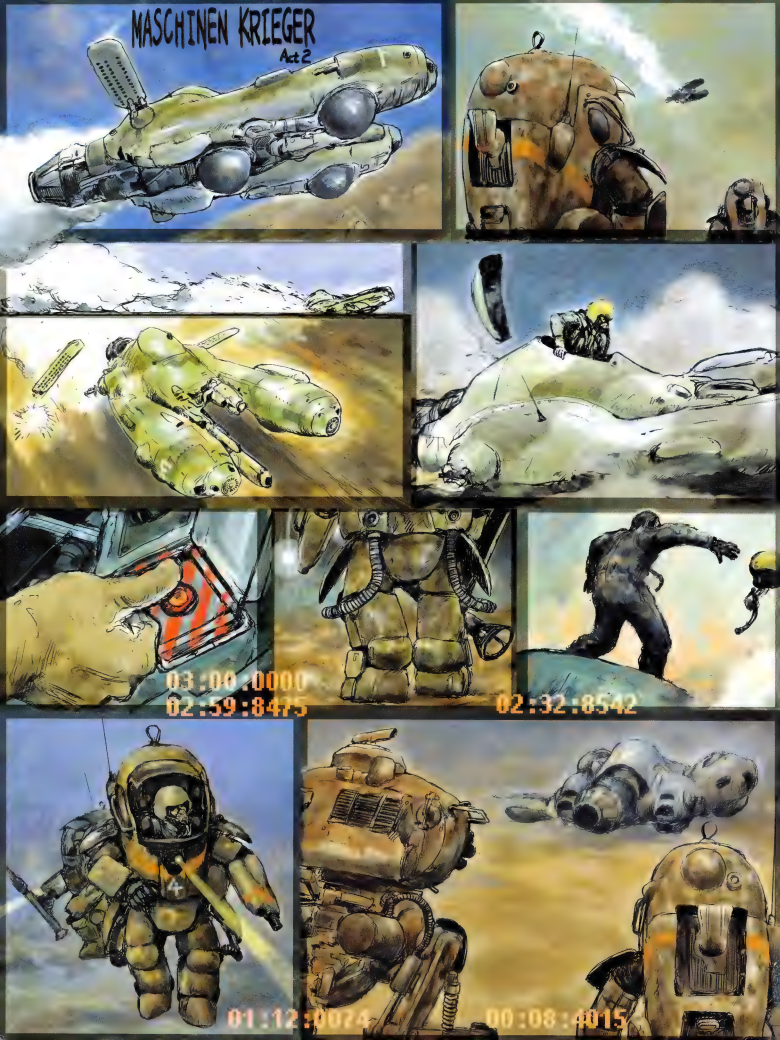




FORCE COMMANDER



STAR WARS DROID WORKS


MASCHINEN KRIEGER
Act 2
03:00:0000
02:59:8475
02:32:8542
01:12:0024
00:08:4015


To be continued

X-WING ALLIANCE

『ジェダイの復讐』のあの戦いを最終面で体験できる

シングルプレイ基本テクニック

レーザーエネルギーを使って素早い移動を心掛けろ

シングルプレイでは、目的地へ素早く移動することが基本だ。そのためには、エンジンにエネルギーを集中させなくてはならない。レーザーかシールドのエネルギーのどちらかを分配することになるのだが、シールドエネルギーよりもレーザーエネルギーを回してほしい。シールドは回復しにくいが、レーザーは回復が早いからだ。目的地点ですぐに戦闘状態に突入した場合には、即座にシールドエネルギーをレーザーエネルギーに変換して、戦闘に備えよう。なお、OtanaやMillenium Falconのような砲座が付いている機体では、レーザーエネルギーが一切なくなっても砲座は機能する。そのため、場合によってはレーザーエネルギーをほかに回してしまってもいい。

マップ画面は常にチェックしろ

突然現れた敵機が護衛中の艦船を攻撃し、ミッションが失敗することがある。意外な所から意外な敵が出現し、攻撃を仕掛けてくるので、Mキーを押してマップをこまめに見るようにしよう。

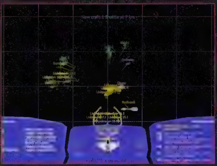
ちなみに、護衛ミッションでは、TIE BomberやGunboatなどのミサイルで攻撃してくる機体が、護衛すべき味方機を狙ってくる場合が多い。これらの相手を優先的に破壊することで、成功する確率が高くなる。覚えておこう。

味方機をうまく利用しろ

攻撃を受けてもいないのに、時間がたつと勝手に撃墜される味方機がある。こういう機体にミッションの主要部分を任せることはできないと思うかもしれないが、それまでの間は撃墜されることがないので、逆に無理をさせることができるとも言える。これらの味方機は、艦隊を攻撃する場合など、砲撃から身を守る手段として使うといい。やり方は簡単だ。艦船に照準を合わせ「Attack My Target」と命令した後、彼らを盾にして自分も攻撃に参加すればいい。ちょっと汚い戦法だが、確実に被弾率が下がり、さらにスピーディーに敵機を破壊できるはずだ。なお、いくつかのミッションでは、味方機がやられてもミッションの失敗となることもある。そういうミッションでは、このような命令はしないようにしよう。

回避行動の基本

攻撃を回避する方法はいくつかある。戦闘機に後ろを取られた場合は、背後の敵を揺さぶるように操縦するのがベスト。だが、戦艦などを攻める際に重要になるのは、このような回避運動ではなく、ある程度速度を上げることなのだ。実は速度が出ていないと、角度に関係なく砲台からの攻撃を受けやすい。これが原因で、戦艦の横を通過しただけ撃墜されることもある。つまり、戦艦と戦う場合は一定速度以上で操縦する必要があり、この原則を守るだけで、側面から攻撃を受けることがなくなるのだ。なお、Otanaなどの砲座を持っている機体では、自動迎撃機能(攻撃モードの切り替えでDefensiveを選択する)を併用すれば、戦艦の横を飛んでいるだけで破壊することも可能。時間に余裕のあるミッションなどで試してみてほしい。



マップ画面表示中は一切の行動ができなくなるが、周りの状況を一気に確認できる。タイミングを見計らって切り替えるようにしよう



戦艦に近づくと総攻撃を受ける。だが、速度を出しておけば、直進していても攻撃は当たらない。Otanaなどで、攻撃モードをDefensiveにすれば、回避しながらでも攻撃できる



難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

後半ミッションワンポイント攻略 Battle6：The Darkest Hour

ここでは、エンディング直前までのミッションの要約と攻略アドバイスをまとめて掲載する。

Mission 5 Steal Imperial Shuttle

ミッション概要

Zhar星系に直接向かってもらう。ただし、星系の端に設置された帝国の税関基地Golan IIIを抜ける必要がある。通過のために偽造の積荷目録を用意した。敵のパトロール機との距離を置いている限りは、この積荷目録で通過することができるはずだ。税関基地Golan IIIを通過したら、前線基地へと向ってほしい。シャトルのTydiriumはそこに駐留しているはずだ。Tydiriumを見つけたら、前線基地から着陸許可をもらい、君の"貨物"を引き渡せ。その後の脱出は多少難しいものになるかもしれない。君の支援ができるよう、Rogue Squadron(X-Wing)を近隣地域に待機させておく。Tydirium捕獲に成功した場合は、援軍の要請をすぐに行うこと。Rogue Squadronが、外にいるTIE Fighterをけん制し、脱出の支援を行う。必ず、Tydiriumを戦艦Libertyまで持ち帰ってほしい。

ワンポイント攻略

Zhar Outpostへのハイパーブイがアクティブになるまで、敵機に近づかないこと。ハイパーブイ近くでVictory Star Destroyerと接触しそうになるが、即ハイパードライブに入れば問題ない。ちなみに、敵機に接近されないこつは、単純に高度を上げたり、下げたりして移動するだけだ。敵との位置関係をマップ上で確認しよう。OUTPOST 327でも同じように敵機をうまくやり過ごした後は、ドッキングを行って内部に突入。同時に臨検作業も行っておこう。一連のやりとりが終わり、ドッキングが解除されたらTabキー→9キー→スペースキーの順に押し、援護を要請する。後はシャトルを守りつつ、OUTPOST 327を脱出。OUTPOST 327から出撃してくるTIE-Bomberを集中的に狙い、ハイパースペースに入るまで援護し続け、脱出を確認したら、素早く帰投しよう。

Mission 6 Escort Rebel Fleet

ミッション概要

Gold部隊は、戦艦Libertyから発進して戦艦Defianceとランデブーせよ。まずは脅威となっている帝国軍の戦闘機をすべて撃破してほしい。その後、Defianceとその部隊をハイパーブイまで護衛しろ。Defianceが無事にその場を離れたら、ランデブー地点で再合流せよ。そして、ハイパードライブを行ない、戦艦Independenceとランデブーするのだ。同様に、Independenceとその部隊の脅威となり得る要因は排除してほしい。後はIndependenceをSullustの集合地点まで護衛する。そこでIndependenceは残りの艦隊と合流できるはずだ。時間はわずかしかない。急いで行動せよ。

ワンポイント攻略

最初にA-WingとX-Wingのどちらかを選択する。大きなエリアを移動することになるので、A-Wingを選ぶ人がいるだろうが、その後の乱戦を考えて、破壊力のあるX-Wingに搭乗するといい。ハイパードライブで移動後、無数のGunboatを相手にすることになる。確実に敵を撃墜するのも重要だが、取りあえず攻撃を仕掛けて、敵機を回避行動に追いやり、少しでも相手に攻撃させないようにしよう。

Mission 7 Family Reunion

ミッション概要

Sullustのこの地点から、ハイパードライブを行い、故郷へと戻れ。叔父がわれらの帰りを待っている。彼がどんなことを言うのか楽しみだ。さあ、行こう!

ワンポイント攻略

一度、Azzameen Homeで会合を開いた後、Kesselに移動。このエリアでkessel Stationにドッキングし、その後kessel Asteroidsに行く。敵の攻撃を回避しながらRebel Fleetへのハイパーブイまで行き、ハイパードライブできればミッションは終了する。TIE-Adbancedの攻撃が厳しいが、すべてのエネルギーをエンジンに回し、最高速で逃げればなんとか振り切れる。

最終面攻略 Battle of Endor

長かったシングルプレイの最後は、有名なエンドアでの戦いを忠実に再現している。このエンドアでの戦いは、ほかのミッションとは異なり4面構成になっている。一つずつ解説をしていこう。

序盤戦(1面)

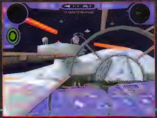
ここでは、敵のわなにはまって総攻撃を受けてしまう。味方の艦船を守りつつ、無数の敵機と戦うことになる。



Super Star Destroyerと無数のImperial Star Destroyer。絶望的なシーンとも言えるが、不思議な高揚感がプレイヤーを包む。全力で敵機を撃破せよ!

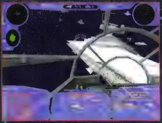
Super Star Destroyerとの対戦(2面)

無茶なミッションに思えるかもしれないが、実は、シールド発生装置(Shield Gen)を破壊するだけでSuper Star Destroyerは破壊できる。シールド発生装置は艦橋の上にある二つの丸い物体だが、Super Star Destroyerをターゲットした後に";"キーを押しても発見できる。



Super Star DestroyerのShield Genはここにある。この戦艦からの攻撃は少ないが、敵戦闘機からの猛攻がある。注意して破壊しよう

デススターに接近(3面)

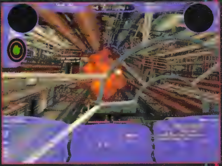


ここが最も難しく、デススターへの接近が目的となる。そのため、行く手を遮る敵機すべてと、Imperial Star Destroyer IIを破壊しなくてはならない。ただ、ここでも、基本的なスキルさえあれば、なんとかクリアできるだろう。すべてを破壊し終わったらRally Pointへ移動する。

Imperial Star Destroyer IIは味方と共に攻撃すれば、なんとか破壊できるはず。ターゲッティングして味方に指令を出そう

最後の戦い(4面)

ここはデススター内部へ突入し、Reactorを破壊するという内容だ。入り組んだ地形を猛スピードで飛ぶため、障害物に当たると即爆発することもある。実は、ある程度の障害物は破壊可能なので、通るのが難しそうな場所はレーザーで道を切り開いていこう。なお、内部はいくつかの分岐があるが、それほど迷うことはないだろう。うまくReactor内部に到達したら、Power Regulatorにダメージを与えた後、Reactor下部に攻撃を加えると、爆発が起きる。爆発が本格化する前にここを脱出しよう。脱出が成功すれば、ミッション終了となる。



狭い通路を通るのは至難の業。ある程度障害物はレーザーで破壊して進もう



Reactor内部に突入したら、一気に攻撃を仕掛ける。攻撃が終了したら、すぐに侵入してきたコースを引き返そう

スター・ウォーズ人気が今まさに高まる中、ゲームの世界では、スペースコンバットシミュレーション「X-WING ALLIANCE」がかなり盛り上がっている。シングルプレイが非常に面白いゲームなのだが、「シナリオがすべて英語でよく分からない」という声をよく耳にし、そのためにシングルプレイのクリアをあきらめている人が多いようだ。そこで、今回のこのコーナーでは、シングルプレイクリアの基本テクニックと後半ステージの攻略を掲載する。これを読んで最終ステージ、Battle of Endorを目指してほしい。

文／Yuki-Kaze!

Socket370対応のデュアルマザーボードで 477MHz×2=954MHzのパフォーマンスに挑戦する

8月号でデュアルCeleronマシンの紹介記事を掲載したが、このブームの極めつけといえる、二つのSocket370を装備したマザーボード、ABIT BP6が登場した。この製品は、現状ではCeleron専用のマザーボードと位置付けられるが、1999年中にSocket370対応のPentiumIIIが出荷されることが明らかになったため、今後、Socket370のデュアル構成がはやる兆しが見えてきた。今回はこのマザーボードを使って、ゲームマシンのチューンナップを試してみたいと思う。

文／角田一美

PentiumIII 600MHzの登場で Socket370の未来は どうなるのか？

デュアルCeleronがブームになった背景には、無改造でCeleronのデュアル化を可能にする“CPU変換アダプター”の存在がある。このアダプターは、PPGA版CeleronをSlot1対応マザーボードに搭載するためのアダプターだが、ABIT BP6（以下BP6）は、アダプターなしで二つのPPGA版Celeronを搭載できる、世界初のデュアル対応マザーボードである。

将来的に、PentiumIIIへのアップグレードを考えているゲーマーにとって、Socket370専用マザーボードを購入するのはちゅうちょしてしまうが、現行、Slot1のみで出荷されているPentiumIIIが、Socket370対応版となって1999年中に出荷されることが明らかになったことで、考えが改められることだろう。2000年にはピン数を418に増やした“Socket418”（仮称）の投入が予定されているようだが、現行のCeleronとSocket370対応のPentiumIII 600MHzを視野に入れたマシンを組む場合、BP6だけでカバーできる可能性が高い。8月にはSlot1対応PentiumIII 600MHz、9月にはベースクロックを133MHzに引き上げたSlot1対応PentiumIII 600MHzが相次いで出荷されそうだが、Windows NT 4.0／2000β3でゲームマシンを組みたいと考えているゲーマーであれば、コストパフォーマンスの高いSocket370で決まりだ。

ただし、このSocket370版のPentiumIIIが発売された時にデュアル構成で使えるかどうかは、現時点では不明だ。Socket370版のPentiumIIIの仕様がまだ明らかにされていない上、デュアル化の要となるAPICサポートのための物理的なPIN改造に相当する部分を、BP6でサポートできるかどうかが分からないからだ。

ただいずれにしても、CeleronのPPGA化は確実に進み、秋葉原あたりでもSECC版Celeronを入手することは困難になった。これからデュアル プロセッサー機を作ろうと考えているゲーマーにとっては、最初からSocket370を搭載している方が都合がよいだろう。

四つのIDEポートを装備 Ultra ATA／66にも対応

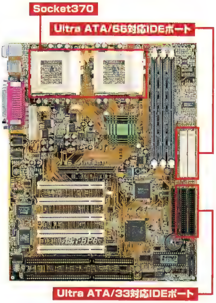
BP6にはもう一つ大きな特徴がある。それはUltra ATA／66に対応したIDEポートをマザーボード上に装備している点だ。チップセットに、Intel440BXを採用しているため、Ultra ATA／33対応のIDEポートを二つ搭載しているのだが、それとは別に、Ultra ATA／66に対応したIDEポートを二つ、計四つのIDEポートを持っている。使用する際には、Ultra ATA／66とUltra ATA／33を混在させることも可能だ。

BP-6でUltra ATA/66のパフォーマンスを引き出すためには、HDDとIDEポートを、従来までの40芯フラットケーブルではなく、80芯のケーブルを使って接続しなければならない。このケーブルはBP-6に添付されており、青いコネクターをマザーボード側に、黒いコネクターをHDD側に接続する。マシンの起動時には、通常のBIOS画面の後に、Ultra ATA／66サポートのコネクターにHDDが接続されたことを示す画面が表示される。

HDD接続が完了した後に、使用するOSに合わせて、Ultra ATA／66用のドライバをインストールする必要がある。ドライバはマザーボードに添付されており、OSはWindows 95／98／NT 4.0に対応している。

ベースクロックは BIOSメニューで変更可能

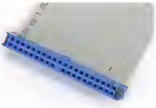
マザーボードのサイズはATXフォームファクターを採用し、搭載しているスロットはAGP×1、PCI×5、ISA×2と標準的なものだ。二つのCPUソケットは間隔が狭く、ソケットの隣りに実装されたコンデンサーがじゃまで、大きめのCPUファンだと取り付けられないこともあるので注意したい。シングルCPUで使用する場合は、DIMMスロット寄りのソケットがプライマリーとなる。DIMMスロットは三つ装備しており、最大768MBのメモリーを搭載可能。そのほかの特徴として、Wake On LAN（LAN経由でパソコンの電源を投入する）、Modem Ring On（モデムを使ってパソコンの電源を投入する）、Soft Power On／Off（キーボードやマウスからパソコンの電源のOn／Offを行う）、STR／STD（スリープ状態のパソコンを瞬時に使えるようにする機能）といった、多くの機能をフィーチャーしている。



BH-6で名を馳せたABIT Computer社の製品らしく、このBP-6もまたオーバークロック動作に向いたマザーである。BIOSはAWARDで、設定画面は全体的にBH-6とよく似ている。ベースクロックはBIOSメニュー上で変更可能で、66〜133MHz（87〜99MHzの間は1MHz刻みで設定可能）までサポートしている。クロック倍率は2〜8倍まで13段階、コア電圧はCPU1と2を別々に1.3〜2.3V（0.1V刻み）まで設定できる。さらにBIOSによるCPU温度監視機能を持ち、ファン回転数のモニターも可能だ。

Celeron 300AMHzを使って 477MHzまで クロックアップ達成

BP-6の性能を評価するために、まずは、PPGA版Celeron 300AMHzを使用して、シングルCPUでのクロックアップを試みた。使用したOSは、デュアルプロセッサーでの動作を考えて、Windows NT 4.0を使用した。ます、動作周波数450MHz（100MHz×4.5）で、Windows NT 4.0が問題なく起動。「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版（以下、QUAKE Ⅲ）でベンチマークを計測したところ、300MHz時に比べてフレームレートが約27％アップしている。



Ultra ATA／66に対応した80芯40ピンのフラットケーブル。コネクターの形状は従来のIDEケーブルと同じだが、データ転送時の信頼性を高めるために、信号線の数が2倍になっている


シーゲイトのUltra ATA／66対応HDD、U4シリーズ。衝撃や静電気からHDDを守るために、樹脂製のシールドが巻かれている。今回テストに使ったST36421A（6.4GB）の6月末時点の実売価格は1万2,500円だった

その後、2MHz刻みでベースクロックを上げていったところ、477MHz（106MHz×4.5）まではマシンの起動も、QUAKE Ⅲの計測も問題なく行えた。テストに使用したCPUのクロックアップ耐性は高く、マザーボードとの相性もよいようだ。続いて486MHz（108MHz×4.5）の設定でテストしたところ、OSは起動するのだが、QUAKE Ⅲの計測中にマシンがハングアップした。さらに、テストに使用したビデオカード（Riva TNT）が異常に熱くなったため、これ以上のクロックアップは中止した。結果を整理すると、477MHz（106MHz×4.5）までクロックアップして、QUAKE Ⅲのフレームレートを約30％アップさせることができた。ちなみに、今回の計測では、コア電圧はデフォルトの2.0Vから変更していない。コア電圧を上げ、CPUとビデオチップの冷却に配慮すれば、さらに高クロックでも動作した可能性が高い（お勧めはしないが）。いずれにしてもBP-6の細かなBIOS設定は、クロックアップ初心者にとっても非常に扱いやすい。

続いて、デュアルプロセッサー対応のベンチマークソフト「HDBENCH Ver.3.00α7」で、デュアルCeleronの効果をテストした。できればQUAKE Ⅲを使ってテストしたいところだが、残念ながら、デュアル対応版はまだ配布されていない。結果は下表のとおりで、Celeron 300AMHzのシングルとデュアルでは、整数演算、浮動小数点演算ともに、ほぼ2倍、メモリーのRead／Write能力では約90％の性能向上が確認できた。

さらにデュアルCPU構成で、動作周波数を477MHzにクロックアップしたテストしたところ、300MHzのデュアルCPU構成時の計測と比べて、CPU、メモリーの両項目で約1.6倍の結果を残した。また、HDDの計測項目は、いずれも30％前後アップしている。これらのデュアルCPUの効果は、動作させるソフトウェアとOSのチューニング次第で変化するため、1999年内にリリースされるQUAKE Ⅲの仕上がり具合にも期待したいところだ。

Ultra ATA／66によってQUAKE Ⅲのフレームレートが7％アップ

仕様だけ見ると、マシンのパフォーマンスアップに大きく貢献しそうなUltra ATA／66だが、ゲームを動作させた場合の効果はどの程度期待できるのだろうか。今回は、Ultra ATA／66対応のHDD（シーゲイトのST36421A、6.4GB）を用意し、Ultra ATA／33とUltra ATA／66の両方でパフォーマンステストを行い、結果を比較してみた。Ultra ATA／33のテストには40芯のIDEケーブル、Ultra ATA／66のテストには80芯のIDEケーブルを使用した。

テストの内容は、QUAKE ⅢのTimedemoと「WinBench99」のDisk Access TimeとDisk Transfer Rate（Beginning／End）の二つ。結果を見てみると、Disk Transfer Rate（End）を除いた3項目で、それぞれ約7％のパフォーマンスアップが確認できた。理論的には2倍の性能を持っているはずだが、HDDの回転数（5,400rpm）が低いためか、Ultra ATA／66のポテンシャルをじゅうぶんに引き出せなかった。しかし、店頭で販売されているHDDの多くがUltra ATA／66に移行しており、これから新たにマシンを組み立てる場合は、Ultra ATA／66の導入を考慮するべきだろう。

なお、今回のテストでは、ウエスタンデジタルのAC26400（6.4GB）も使ってみたが、こちらはUltra ATA／66で動作させることができなかった。BP6はIntel440BXを搭載しているが、このチップセットに内蔵されているIDEコントローラーはUltra ATA／33にしか対応していない。BP6は、別途、HighPoint Technologies社製のIDEコントローラーをマザーボードに搭載して、Ultra ATA／66をサポートしているが、このIDEコントローラーとAC26400の相性が悪いのか、テスト時にはUltra ATA／33でしか動作させることができなかった。

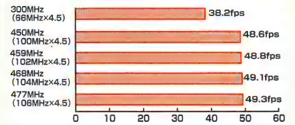
デュアルCPUとWindows 2000β3で最強のQUAKE Ⅲ専用機を構築しよう

BP6は、6月下旬には秋葉原の店頭への出荷が始まっており、実売価格は1万7,800円程度となっている。デュアルCeleron搭載機を組み立てることを前提にした場合、これまでのようにCPU変換アダプターは不要だし、安価なCeleron 300AMHzを使ったクロックアップもしやすい、非常に魅力的な製品だ。Ultra ATA／66に対応し、クロックアップした状態でも安定して動作したことを考えると、史上最強のデュアルCeleron専用マザーといってもよいだろう。テスト終了後、私自身、欲しくなった、というのが正直な感想である。

なお、BP6をデュアルプロセッサー構成で動作可能なOSは、Windows NT以外に「Linux」や「FreeBSD」などが挙げられる。もちろん、Windows 98でも動作可能だが、お勧めは、8月ころに一般向け配布が予定されている「Windows 2000 β3日本語版」だ。QUAKE Ⅲの発売前にデュアルCeleronマシンを組み、最強のシステム環境でゲームを楽しんでみてはどうだろうか。

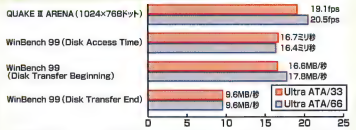
製品情報
チップセット：Intel440BX
対応CPU：PPGA版Celeron
ベースクロック：66、68、71、75、78、80、82、85、87～99（1MHz刻み）、100、102、104、106、108、110、124、133MHz
CPU倍率：2、2.5、3、3.5、4、4.5、5、5.5、6、6.5、7、7.5、8
メモリースロット：3（最大容量768MB）
拡張スロット：AGP×1、PCI×5、ISA×2
価　　格：オープンプライス（実売価格1万7,800円）
問い合わせ先：株式会社バーテックスリンク TEL 03-5259-5129
U　R　L：http://www.vertexlink.co.jp/

クロックアップテスト（QUAKE Ⅲ、800×600ドット）



テスト環境：Celeron 300AMHz／ビデオカード RivaTNT、メモリー／ 128MB、HDD／クアンタム Fireball EX（Ultra ATA／33）、OS／Windows NT 4.0

Ultra ATA／66のパフォーマンステスト



計測環境：HDD／Seagate ST36421A、CPU／Celeron 300AMHz、メモリー／128MB、ビデオカード／Rage Mugnum、OS／Windows 98
注：Disk Access Timeは数値が低いほど高速、Disk Transferは数値が高いほど高速

デュアルCeleronの効果（HDBench Ver.3.00α7）

	All	CPU		メモリー			ビデオ			HDD		
		Integer	Float	Read	Write	Read and Write	Rectangle	Text	Ellipse	Read	Write	FileCopy
300MHz(シングル)	11,532	14,917	4,570	15,324	17,956	32,476	60,175	55,250	5,302	3,833	3,650	1,742
300MHz(デュアル)	29,598	29,655	9,110	28,583	33,325	61,487	216,071	18,264	175,250	3,842	3,601	1,825
477MHz(シングル)	14,556	23,683	7,253	24,291	28,404	51,189	62,662	54,900	7,825	5,021	4,713	2,413
477MHz(デュアル)	47,011	45,485	14,475	45,485	52,876	97,848	265,022	132,377	264,925	5,021	4,731	2,415

テスト環境：Celeron 300AMHz／ビデオカード RivaTNT、メモリー／ 128MB、HDD／クアンタム Fireball EX（Ultra ATA／33）、OS／Windows NT 4.0
注：HDBench Ver.3.00はα版であるため、ビデオの計測値で異常な数値が出ているが、参考値として見てほしい

スリー・ディー・エフ・エックスが1999年2月にVoodoo3を正式発表した際、ビデオカードは自社プラントでのみ製品化することを発表したが、パソコンへの組み込みまたはマザーボードへの搭載という形での出荷も予定されていた。遅れ馳せながら、ようやくVoodoo3を搭載したマザーボード「MS-6168」が、エム・エス・アイ コンピュータ ジャパンから出荷されたため、今回はこのマザーボードのレビューを紹介する。

文／tak、編集部

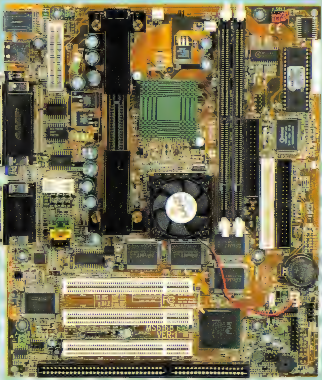
Voodoo3 2000を搭載した低価格マザーボードが登場 サウンドチップも搭載して2万3,800円

ビデオカード版のVoodoo3と比べるとここが違う

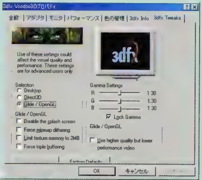
MS-6168はSlot1対応マザーボードで、この製品の特徴は何と言ってもVoodoo3 2000がオンボードで搭載されていることだ。Micro-ATXサイズの小さな基板上に、Voodoo3 2000とビデオメモリー用のSGRAM 8MB、各種スロット(DIMM×2、PCI×3、ISA×1)に加え、DirectSound3Dに対応したサウンドチップ(Creative ES1373)まで搭載された、非常に密度の高いマザーボードだ。さらに、Intel440ZXのノースブリッジにはアルミのヒートシンクが、Voodoo3 2000にはファンが搭載されており、豪華けんらんな概観もさることながら、熱への対策もしっかりと施されている。オンボードのVoodoo3 2000はAGPバスに接続され、8MBもしくは16MBのSGRAMを搭載した二つのモデルが製品化されている。8MB版の実売価格は2万3,800円程度。Voodoo3 2000 AGP(16MB)が単体で1万6,800円程度で売られていることを考えると、同等の機能を持ったシステムを別々にそろえると3万円以上はかかると思われるため、コストパフォーマンスが高いマザーボードといえる。

製品に付属するVoodoo3 2000用のドライバは、特別にチューンされたものではなく、スリー・ディー・エフ・エックスが用意したリファレンスドライバが使われていた。オンボードのVoodoo3 2000は、Windowsから見れば一般的なAGPカード型のVoodoo3 2000とまったく見分けが付かないのだが、ハードウェア的にはAGPのスロット部分が省略されていたり(別のビデオカードとの交換ができない)、SGRAMが採用されていたりと、スリー・ディー・エフ・エックスが製造しているビデオカード版と多くの点で異なっている。

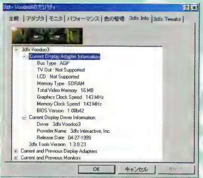
MS-6168 (8MB版)



マザーボード中央に見えるファンの下にVoodoo3 2000、その下にSGRAM 8MBが搭載されている。またPCIスロットの左側にはDirectSound3Dに対応したサウンドチップ(Creative ES1373)が実装されており、ゲームを楽しむために最低限必要な機能を標準搭載している



Voodoo3用の最新ドライバとなる"QUAKE Ⅲ ARENA Compatible Driver"に付属する設定メニュー。OpenGLのパフォーマンス設定が新たに追加されている



"3dfx Info"のタブを選択すると、現在使用しているVoodoo3の仕様(コアクロック、メモリークロック)やドライバの情報が確認できる

オーバークロックテストによって170MHzでの動作を確認

オンボード版とビデオカード版の2種類のVoodoo3 2000の性能を比較するために、「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版と「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」を用いてベンチマークテストを行った。今回、評価用に入手したMS-6168は8MB版だったため、800×600ドットを超える解像度が使用不可能だったことをあらかじめ断っておく。テスト結果はほぼ同等ということで、残念ながらハードウェアの違いが性能に反映されることはなかった。同じチップが同じ動作周波数で動いているのだから、違いが表れなくても当然と言えば当然だ。

そこで今度は視点を変えて、Voodoo3用のオーバークロックツールを用いて動作周波数を上げ、どちらの限界が高いかを調べることにした。その限界が明らかに違えば、ハードウェアの違いが性能に反映されると言えよう。もちろん限界の高い方が、より高い性能を誇ることになる。

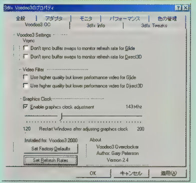
予想としては、デフォルトでファンが装備され、メモリーがSGRAMであるオンボード版のほうがオーバークロック耐性は高いように思われる。ところが、1MHz刻みで動作周波数を調べていったところ、両方とも170MHzが限界であることがわかった（デフォルトの動作周波数は両方とも143MHz）。製品ごとに個体差があるかもしれないが、それほど大きな差は表れないだろう。オーバークロック耐性の面でも互角となってしまった。

ただし、限界時の動作には両者間で違いが確認できた。オンボード版はテクスチャーがはげることなくハングアップし、カード版はテクスチャーがはげたり画面にゴミが出て、そのうちハングアップするといった違いだ。このことから、次の二つのことが推測される。一つは、カード版よりもオンボード版のほうがテクスチャーメモリーの転送速度に余裕があるということ。テクスチャーがはげるというのはメモリー転送が追いつかない証拠であり、この症状がカード版でのみ表れることからそう言える。また、オンボード版がSGRAMを、カード版がSDRAMを用いていることからも推測される。そしてもう一つは、ハングアップの原因がメモリーインターフェースではなく、むしろVoodoo3 2000チップの内部にあるということ。これは、使用メモリーとその周辺の回路構成が異なっているにもかかわらず、限界が一緒であるということから推測される。

お勧めは16MB版 セカンドマシンに最適

先ほども述べたが、8MB版では3D時の解像度が800×600ドットまでしかサポートされないため、購入するなら16MB版にすべきだろう。こうなってしまうのも、Voodoo3がAGPテクスチャリングに対応していないのがそもそもの原因だ。そういう意味では、Voodoo3はマザーボードに載せるチップとしては、やや不向きと言える。オンボード版とカード版で性能的な差も確認できなかったため、あえてオンボード版を選択するメリットはない。ただし、ビデオとサウンドがオンボード搭載されているため、パソコン内部がかなりすっきりしている。CPUのオーバークロックで、熱問題に困っているゲーマーには重宝しそうだ。

Voodoo3 Overclocker Ver.2.4

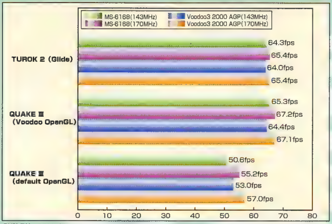


Voodoo3 2000のオーバークロックテストに使用したユーティリティ。画面中央にある"Graphics Clock"の調整により、コアクロックを120MHzから最大200MHzまで上げることが可能。ダウンロード先はhttp://www.voodooextreme.com/files/V3OC3000.zip

■製品情報

チップセット	Intel440ZX
対応CPU	Celeron、PentiumⅡ、PentiumIII
ベースクロック	66、100MHzに対応
メモリースロット	2本（最大容量256MB）
拡張スロット	PCI×3、ISA×1
ビデオチップ	Voodoo3 2000
ビデオメモリー	SGRAM 8MB
サウンドチップ	Creative ES1373（DirectSound3D対応）
実売価格	2万3,800円
URL	http://www.msi-jp.com/

■ベンチマークテストの結果（800×600ドット）



計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 6.1

スリー・ディー・エフ・エックスの次期ビデオチップの仕様が判明

1999年内の出荷を目指してスリー・ディー・エフ・エックスが開発を進めている次世代3Dビデオチップが、ついに頭角を現した。メーカーの正式発表ではないため、"ほぼ真実に近いうわさ"と表現しておくが、ここで紹介するビデオチップは"Voodoo4"ではなく、コードネーム"Napalm"（ナパーム）と呼ばれている。

Napalmは、Voodoo Bansheeの2Dコアと最新の3Dコアで構成されたデュアルパイプラインアーキテクチャー採用のシングルチップで、最大で64MBのSGRAMまたはSDRAMをサポートする。Voodoo3と同様に複数の製品ラインナップが発表される見込みで、二つのビデオチップを搭載することで666～800MegaPixel／秒ものパフォーマンスの実現を目指している。ちなみに、シングルチップの場合でも333～400MegaPixel／秒で、Voodoo3 3000の処理性能（186MegaPixel）の2倍以上に相当する。ユーザーから要望が多かった32ビットカラーを1600×1200ドットで表示することも可能にしており、SLIモードを使用すれば、理論上の処理性能が1.6GigaPixel／秒に達する。

そのほか、Simmering Effect（蜃気楼のようなもやの効果）やPredator Effect（映画『プレデター』のように、屈折させた後方の背景をオブジェクトのテクスチャーとして取り込む効果）などが表現できる。また、最大テクスチャーサイズを2048×2048ドットに拡張し、S3TCと独自開発の圧縮技術をサポート。同社は、DirectX 7で採用される予定のHardware Transformation &Lighting（ジオメトリー演算機能、p.025参照）にも興味を示しており、Voodoo3の性能を大きく上回るのは間違いない。

DESERT FIGHTERS

今月は、Dynamix社制作の「DESERT FIGHTERS」を紹介する。第2次世界大戦を舞台にした、本格的なフライトシミュレーターだ。まだアルファ版だが、専用サーバーでは常に熱いドッグファイトが繰り広げられている。 文／杉山淳一

パイロットが「大空の騎士」だった時代へ レシプロエンジンで飛び立とう

間口は広いが奥も深い レシプロ機の飛行操作

この「DESERT FIGHTERS」は、第2次世界大戦における、地中海に面した砂漠地帯が舞台になっている。1999年秋にパッケージ製品として発売される予定（日本ではP&Aより1999年冬に発売予定）のフライトシミュレーター（以下、FS）なのだが、早くもプロモーション用のアルファ版デモが公開されている（今月号の付録CD-ROMに収録されている）。開発元は、FSのしにせとして知られているDynamix社だ。

製品版では30機の戦闘機を選択でき、200以上のミッションが用意される予定。現在公開中のアルファ版で選べる機体は3種類だけだが、いずれも第2次世界大戦を代表する機体ばかり。プロペラをフル回転させて、優雅に空を舞う気分が存分に味わえる。なお、アルファ版のゲームモードは、MULTIPLAYのみ選択可能だ。

戦闘機の操作は、ジョイスティックとキーボードに対応している。レシプロ機の操縦であるため、それほど操作方法は難しくない。FSの操作系は、簡単に機体を飛ばせるタイプと、ある程度の航空機の知識を会得しないと飛ばせないタイプがある。本作品では、Tabキーでエンジンを始動して離陸してしまえば、とりあえず後はカーソルキー（またはジョイスティックの操縦かん）での操作とスロットル（1～0キー）調整だけで飛行できる。

DESERT FIGHTERSを起動すると、自動的にダイヤルアップネットワークが起動し、専用ゲームサーバーにアクセスする。そのまますぐに参戦できるけれど、気分を盛り上げたいのなら、パイロットをカスタマイズしよう。名前はもちろん、パイロットの顔もイギリス、アメリカ、ドイツ、イタリアから選べる。機体選択もここで行うのだが、パイロットの所属国に関係なく選択できる。つまり、アメリカ人パイロットとしてドイツ軍のMesserschmitt Bf109eに乗ってもOKなのだ。また、遊びの要素として飛行隊のマーク（STOCK ART）も選べる。おそらくチームバトルで使う機能だと思われるが、アルファ版でのゲームモードはデスマッチのみだ。

戦場は、画面下にリスト表示されている。PING値が自動的に計測表示されているので、PING値の小さい（ラグの少ない）戦場を選ぼう。

索敵から交戦までが 滑らかなプロセスに

DESERT FIGHTERSの特徴としては、コックピット内のシームレスな視野変更と、自動索敵の二つが挙げられる。この二つの要素によって、視野切り替えとターゲッティングが滑らかに連続する動作となっているのだ。この流れを簡単に説明しよう。

飛行中、前方に敵がいない場合は、キーボードのNキーを押すことで、攻撃に最適な敵機が視野の中心に来る。その敵は真横だったり、後部座席の死角に位置しているかもしれない。そこで、この視野のまま機体を操作し、敵へ機首を向ける。すると、敵を中

選択できる戦闘機

Macchi MC202（イタリア）

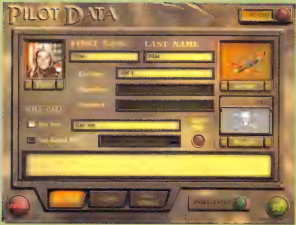


Messerschmitt Bf109e（ドイツ）



Hawker Hurricane MkIIc（イギリス）





PILOT EDITORでは、使用する戦闘機や飛行隊マーク、パイロットの肖像が変更できる。撃墜されたときのメッセージも変更可能だ



敵機を見失ったときは、外部VIEWでNキーを押そう。索敵するだけでなく、自機との位置関係も把握できる

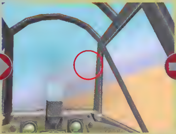
Information

OS：	Windows 95／98／NT4.0
CPU：	Pentium 200MHz以上（Pentium 266MHz以上推奨）
メモリー：	32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ：	256色以上表示可能なSVGAカード（GlideまたはOpenGL対応3Dアクセラレーター推奨）
HD容量：	50MB以上（75MB以上推奨）
サウンド：	Windows対応サウンドカード
モデム：	28.8kbps以上
URL：	http://www.desertfighters.com/

索敵から交戦まで



Nキーで索敵する。2時の方向に敵機を発見。獲物の名前はANDREWだ!



敵機ANDREWをうまく機首方向にとらえるように、素早く機体を操作しよう



敵機を補そくできたら、早速ターゲッティング。ANDREWが照準器に入った



食らいついたら離れるな。スロットルを調整して接近し、撃て!

央にとらえたまま、コックピット正面まで全方位スクロールするのだ。索敵する画面とコックピット正面の画面を切り替える必要もないので、スムーズに交戦へと移行できる。狙った敵を見失うことなく戦えるのだ。

若干不都合な点は、照準器が当てにならないことだ。アルファ版のせいだと思うが、照準器が正確に動作しないため、機銃が当たりにくい。せっかく飛行の腕を磨いても照準が合わなければ、機体をわざと揺らして乱射するしかない。開発チームへメールで改善要求を出したいところである。

卑劣な待ち伏せ野郎を波状攻撃で撃破!

一つのマップには、最大64人が参戦できる仕様になっている。しかし、40人を越えるとライバルがすべて密集して表示され、追尾しても追い付けないという現象が見られた。参戦するなら、20～30人の戦場がベストだ。なお、機体の操作に慣れるまでは、参加人数が少ない戦場で練習したほうがいい。

筆者がアクセスしたときは、参加者20人の戦場は激しいバトルの真っ最中だった。そこで、6人の戦場に入ってみると、早速「Hi Follow Me!」と声が掛かった。教官役のパイロットが、残り5人のパイロットを訓練中だったようで、ちゃっかりここに交ざって練習させてもらった。もしかしたら、教官はメーカーのスタッフだったのかも知れない。

機体の操作にも慣れてきたので、お礼を言って離脱し、今度は20人の戦場に入った。原稿執筆時点で使用可能だったマップは、砂漠の中央にピラミッドがあり、そのすぐそばに一つだけ飛行場がある。だれもがここから飛び立つ。

飛行場周辺では、離陸の邪魔にならないように発砲は禁止になっているようで、大空の騎士道が守られていた。しばらくは問題なくプレイできたのだが、不注意で墜落した後はなかなか離陸できない。飛び立とうとすると機体が傾いて転び、炎上してしまう。

これではゲームにならないので、Backspaceキーでチャットモードにして「I can't fly! Help!」と入力。すると、上空で戦っていたプレイヤーのうちの数人が、様子を見に来てくれた。彼らは私に「スナイパーが狙ってる!」と教えてくれた。外部VIEWで確認してみると、なんと滑走路の斜め後ろに着陸して、こちらを狙い撃ちしているPK野郎がいたのだ。



Escキーを押してメニューを表示し、Observeモードに切り替えると、ライバル機の観察もできる。空中で撃破された機体は、燃えながら散っていく

プレイヤーはみんなこの飛行場から離陸するので、こんなやつがいたらだれも飛べない。なんとか離陸前に反転して、攻撃しようとしたが無理。すると、さきほど上空からメッセージをくれたパイロットたちが、見事な一直線の編隊飛行で急降下し、PK野郎を空襲した。2回の波状攻撃でPK野郎は撃破。彼は二度とこの戦場に戻って来なかった。



コクピット画面でAlt+Tキーを押すと、表示板などが半透明になり、全視野が見渡せる。リアリティーを重視するなら使いたくないけれど、なかなか便利だ

滑走路上で見ていた私は、映画のようなこの場面に感動。松本零士の戦場漫画シリーズに登場する、大空の騎士たちの物語を思い出した。モニター上の標的を遠距離ミサイルで破壊する近代戦とは違って、機銃で戦い合うレシプロ機の時代は、戦いの中にも人間の尊厳が守られていた時代だったのかもしれない。

マルチプレイに騎士道の伝統が生きているというだけでも、このゲームはとても魅力的なのだ。



チャットメッセージは画面上部に表示され、Pageup／Pagedownキーでスクロールできる。機体の挙動に合わせて、メーター類も動く。速度や高度はこのメーターで確認するのだ。照準機は目盛りが無いので使いづらい

ハマリ度ランキング 金メダル

SILVER

製品版はマイクロソフトの「Combat Flight Simulator」にも匹敵する、空中戦がメインのFSになるだろう。それがアルファ版とはいえただで遊べる。いい時代になったね。ベータ版もただで遊べることを期待しよう。

進化を続ける
3Dシューティングの傑作

Welcome to

1998年5月に登場し、そのグラフィックの美しさで一躍話題になった「UNREAL」。1年以上たった今、この名作がまた注目を集める時がやって来たのだ。マルチプレイに重点を置いて改良を加え、まったく別のゲームへと進化した「UNREAL TOURNAMENT」。激しい戦いをくぐり抜け、惑星脱出を果たした主人公のその後を描いた追加シナリオ「RETURN TO NA PALI」。この二つのタイトルの登場で、UNREALはより完ぺきなゲームへと変貌を遂げようとしている。

文／稲垣宗彦

UNREALの対戦特化型バージョン
UNREAL TOURNAMENT

このゲームの売りでもある シングルプレイモードの実力はいかに？

10月発売予定の「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)の攻略記事は、6月号で一度掲載している。しかし、編集部がその後入手したバージョンでは、さらなる仕様変更があり、完成度をより高めていることが判明した。ここでは、前回紹介したバージョンとの違いを踏まえ、もう一度、UTを紹介することにする。

UTは、マルチプレイの快適さを求めた、言わば「QUAKE」に対する「QUAKE WORLD」のような位置付けのゲームとしてとらえている人がいるかもしれないが、シングルプレイを遊んでみれば、それがまるっきり間違いではないにせよ、正しくもないことが分かるだろう。シングルプレイモードを持たないQUAKE WORLDはQUAKEのサブセットとでも言うべき存在だが、UTにはきちんとシングルプレイモードが用意され、独立した作品として楽しめるようになっているのだ。

1人でもチーム戦を楽しめるのが、このゲームの最大の売りだ。グラフィックはUNREALの雰囲気を残しつつも、格段に進化している



UTのシングルプレイは、文字どおりトーナメント形式のゲームになっている。メニューバーのGameからStart Unreal Tournamentを選択することでプレイできるこのモードでは、Botたちとさまざまな形式のゲームを戦っていく。最初に挑戦することになるのは、Deathmatchだ。まずは移動や攻撃、基本的な武器の知識までが覚えられるDM Tutorialというマップから始め、徐々に難度の高いマップがプレイできるようになる。どのマップまでクリアしたかという情報は、自動的に記録されるため、いつでも気軽に中断できる点がいい。

Deathmatchである程度のマップをクリアした後に、Resume Saved Tournamentを選択すると、Deathmatchのほかに、Dominationというモードも選択できるようになる。このように、各モードで一定の成績を残すことにより、Deathmatch→Domination→Capture the Flag→Assaultと、遊べるゲームモードが増えていくのだ。このゲームモードが表示される欄は全部で五つあり、Assaultの次にはLast Man Standingというモードが選べるようになると思われるのだが、今回評価したバージョンでは、先へ進むことができず確認が取れなかった。

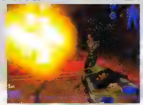
このTournamentのほかに、Practice Sessionという練習モードもUTのシングルプレイには用意されている。このPractice Sessionでは、ゲームモードやマップ、

UTに用意された五つのゲームモード

UTのTournamentには、基本となるDeathmatch以外にも、四つのゲームモードが用意されている。これらのゲームモードは、シングルプレイでも、マルチプレイでも楽しめる。また、マルチプレイでは、サーバー側の設定ですべてのゲームモードにBotを参加させることが可能になっている。標準でBotをサポートしたUTならではの機能である。

Deathmatch

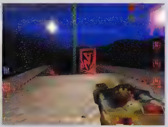
いちばんの基本となるゲームモード。参加しているほかのプレイヤー全員が敵になり、敵を倒すごとに得点が加算されていく。一定時間が過ぎるか、規定の得点を稼いだプレイヤーが現れた時点で、ゲームは終了となる。覚えなければならない複雑なルールは特にないので、初心者にも遊びやすいゲームモードと言えるだろう。しかし、遊びやすいからといって勝てるかどうかは別問題。また、マルチプレイでは、複数のチームに分かれてDeathmatchを行うTournament Team Gameというモードも用意されている。



画面左下には、現在のスコアが表示され、また、3位以内に入っていると順位も表示されるようになる。連続して敵を倒すと、Double Kill→Multi Kill→Ultra Killと、アナウンス付きで功績をたたえてくれるのだが、これがとても気持ちいいのだ

Domination

2チームに分かれ、マップ内に複数配置されたポイントの支配権を奪い合うというゲームモード。ポイントに置かれたXの形をしたマークに触れ、自分のチームのマークへ変えていく。マークの数とその時間に比例した得点が加算されていくので、なるべく多くのポイントを長時間キープしたチームが勝ちとなる。「TEAM FORTRESS」のthe Canal Zoneというマップのルールに近い。



効率よくチェックポイントを巡回できるようなルートを発見すると、試合運びが楽になる

UNREAL World

ゲームに参加するBotの数、ゲームの勝利条件などを細かく設定し、自分の好きなように対戦の練習をすることが可能だ。

Tournamentにしろ、Practice Sessionにしろ、UTのシングルプレイ全体を通して言えるのは、1人でもネットワーク対戦の面白さが味わえるということ。巧妙な思考ルーチンを持ち、まるで意志を持っているかのように行動するBotたちを相手に、インターネット上での対戦そのままの興奮をいつでも体験できるのだ。たとえシングルプレイであろうと、3Dシューティングはストーリー性を完全に排除してしまってもじゅうぶん楽しめることを証明している。

もうお分かりいただけたかもしれないが、そう、UTをあえてQUAKEシリーズと比較するのであれば、QUAKE WORLDではなく、シリーズ最新作、「QUAKE Ⅲ ARENA」と比較するべきなのだ。これら2作品は、非常に近い位置付けにあると言える。

擬似的なマルチプレイを可能にした優れたBotの性能

UTの面白さのかぎを握っているのが、Botの思考ルーチンだ。この部分が不出来であれば、タイトルにもなっているシングルプレイのTournamentは、結局のところ蛇足でしかなくなってしまうわけで、開発者たちもこの部分に大いに力を入れているようだ。筆者が入手した、まだ完成していないバージョンでさえ、この点に関してはじゅうぶん満足のいくレベルにある。

このことは、DeathmatchからDominationなどのチーム戦に移ったときによく分かる。ただ撃ち合うだけ(と言い切るのもなんだが)のDeathmatchだけでなく、それ以降のDominationやCapture the Flag、Assaultといったチーム戦においても、Botたちはきっちり自分の役割を考えて動いてくれるのだ。例えば、Capture the Flagでは“旗を取ってこい”と指示すれば、敵陣目掛けて巧みに攻め込んでいくし、Dominationなどでは、特に指示をしなくとも、奪われたポイントを奪回するために果敢に戦闘をこなしてくれ、さらにはプレイヤーのサポートに付くBotが必ず1人いたりする。

また、激しい戦いの中ではなかなか気付かないが、Botたちはそれぞれ適宜にセリフをしゃべるのだ。間違えてプレイヤーがBotを攻撃してしまったときには、「I'm on your team, you idiot!」(ばか野郎、おれは同じチームだ)などと怒りながら叫んだり、うまく敵チームを迎撃できたりすると歓喜のセリフを発したり、その喜びを動きで表現する姿が見られる。このように人間臭いBotたちを相手にしていると、本当にマルチプレイを楽しんでいるかのような錯覚に陥ることもあるのだ。ちなみに、Botの強さは、Novice、Learning、Average、Skilled、Masterful、Godlikeと、6段階から選択することが可能だ。あまりにも正確な攻撃をされても、また弱過ぎてもうんざりしてしまうので、Practice Sessionでは自分のレベルに合わせてBotの強さを選択したい。



同じチームのBotを攻撃すると、ちゃんと文句を言ってくる。人間臭い動きをするだけに、思いどおりに動いてくれないと、まるで人間のプレイヤーに対するようないら立ちを感じてしまうこともある

先にBotの思考ルーチンの完成度は満足のいくレベルであると書いたが、実はまだ完ぺきと言えるほどの状態でもない。Capture the Flagなどでは、通路の袋小路で、敵を追いかけたいのに前に進めず、立ち往生しているBotの姿を見ることができる。また、Assaultに限っていえば、ゲームのルールが複雑であることに加え、通路が入り組んだマップもあり、襲撃する側のBotが目的地にたどり着けなかったりすることもあるようだ。しかし、このようなケースは例外的で、全体としてきちんとゲームが成立しているし、立ち往生しているBotもいつまでも混乱状態にあるわけではない。これから発売に向けて、そして発売後も、引き続き思考ルーチンはどんどん向上していくはずで、やはりBotの完成度に心配は無用と言っても差し支えないだろう。

キー設定でCommands／Tauntsに割り振ったキーで、Botに対する指示を出すことが可能だ。Take Their Flag(旗取って来い)などといった指示に対しては、ほぼこちらの思いどおりの行動を取ってくれるのだが、問題はCover me。必要以上にプレイヤーに付きまとい、プレイヤーの敵への攻撃までその身をもって防いでくれたり、エレベーターでの移動を邪魔する場合もあるので注意しよう



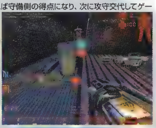
Capture The Flag

旗取り合戦。2チームに分かれ、敵陣の奥深くに置かれた敵の旗を奪い、自軍の旗に触れると得点となる。自分のチームの旗が持ち去られていると得点することができないので、特にマルチプレイでは、攻撃と防御のバランスがうまく取れていることが勝利への近道となる。がむしゃらに攻撃しているだけでは勝てないという点で、チーム戦の面白さを体感するには最適のゲームモードだ。戦況に応じたチーム内の連絡が重要になる。


リスクは高いが、敵の旗のある所で待ち構えるのも一つの手。ちなみにTournamentでは、プレイヤーはデフォルトで赤チームを担当することになる。青いキャラクターはすべて敵である

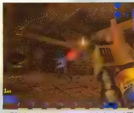
Assault

UTの中でいちばん特徴的なゲームモードが、このAssaultだ。戦略上の拠点となる場所を守る側と、そこを襲撃する側との二手に分かれて戦う。マップによって襲撃側のミッション達成の条件が大きく変わるため、きちんと内容を把握していないと満足にゲームを楽しむことができない。一定時間内に襲撃側が目的を果たすと襲撃側の得点、守り切ることができれば守備側の得点になり、次に攻守交代してゲームを行う。


ゲームが始まる前に、そのマップでの襲撃目標をきちんと把握していないとゲームにならない。いちばんUTらしいゲームモードだと言えるのではないだろうか?

Last Man Standing

プロレスで言うところの“バトルロイヤル”。武器弾薬をすべて持った状態でゲームはスタートし、倒されるたびに持ち点が減り、持ち点を使い果たした時点で、ゲームから外れていく。どれだけ敵を倒すかという攻撃的な技術ではなく、“いかに死なないか”を競うわけだ。序盤で必ず起こるはずの乱戦で、いかに無用なダメージを受けないようにするかが腕の見せどころとなる。


現時点では、Deathmatchとまったく同じマップを利用して戦う。自殺他殺にかかわらず、死ぬと持ち点が1点ずつ減点される。文字どおり、最後まで立っていた者が勝ちという過酷なゲームモードだ

さらに改良が進む武器／アイテム

今回入手したバージョンでは、Tournament部分の完成度が上がり、Botが賢くなっただけでなく、武器／アイテムにもいくつかの変更が加えられている。ここでは主要な変更点を紹介する。また、ここで取り上げるもの以外にも細かい部分が変更している武器もある。例えば、さく裂弾を発射するFlak Cannonでは、Alternate Fireの飛距離が短くなっているのだ。主にバランス調整のためのようで、発売までさらに変更される可能性もある。

Translocator

Capture The FlagとDominationで使用する便利な標準装備のアイテム。QUAKE系ゲームにおけるGrapping Hook的な存在で、Fireボタンでワープの出現ポイントを射出した後、Alternate Fireを押すと、一瞬でその場所へ戻ってくることができる。ワープの出現ポイントが、緑色のボール状のオブジェクトから小さな円盤に変更され、プレイヤーに出現ポイントを張り付けることができなくなった。とはいえ、ピンチの時に一瞬で自軍のベースに戻ったり、通常のジャンプでは届かない場所へ上ったり、使い方次第で大きな効果を発揮することに変わりはない。


射出されたTranslocator


Capture the Flagで、一瞬で自軍のベースに戻ったり、あるいは攻め込んだ時に発信器を置いて帰り、間髪を入れずに波状攻撃を仕掛けたりと、プレイヤーのアイデア次第で、かなり便利なアイテムになる

Sniper Rifle

Alternate Fireで画面を拡大し、狙撃ができるようになるというライフル。画面の拡大率は、Alternate Fireを押している時間によって細かく変更が可能。今回のバージョンから、画面を拡大している時には、大きなガンクロスと共に拡大倍率（最大で8.3倍）が表示され、スコープをのぞいたかのような表現がされるようになった。この仕様変更によって、頭部にきっちり弾を当てて敵を瞬殺する“Head Shot”がとても狙いやすくなった。




Alternate Fireを押している時間によって、ズームの倍率を変えられるSniper Rifle。8 3倍まで目いっぱい拡大すると、これだけの望遠効果がある 超遠距離での狙撃が成功するとかなりの快感だ

Ripper

回転しながら飛んでいく円形の刃物を射出する武器。壁に当たると反射して方向を変えながら飛んでいくので、うまく使わないと自分を傷つけてしまうことになりかねない。前バージョンではAlternate Fireで反射角度を変えられたのだが、今回のバージョンでは、Alternate Fireで発射すると、壁に当たった瞬間に爆発するようになった。Alternate Fireを活用すれば、狭い場所で自滅してしまうこともなくなるだろう。


Ripperは、とかく自分を傷つけてしまいがちで、使い時が難しい。Alternate Fireで発射した場合、はね返らずに爆発するようになったので、うまく使い分ければかなり強力な武器となるだろう

初心者でも安心の マルチプレイ用のランチャーを装備

UTはマルチプレイを見据えた設計であるため、インターネット上で稼働しているUTのサーバーを探し、簡単に接続できるランチャーの機能も標準で装備している。ゲームモードごとにタブが用意され、フィルタリングされた上でサーバー情報が表示されるようになっていて、使い勝手は良さそうだ。サーバー情報は、GameSpy関連のサーバーから参照するようになっているので、GameSpy 3Dでも、UTに対応したバージョンアップがされると思われる。

また、LANにせよ、インターネットにせよ、比較的簡単にサーバーを立てることが可能である。ゲームモードや、参加するBotのスキル、細かなルールなどをウインドウ画面で設定するのだが、プルダウンメニューから選択したり、チェックボックスを埋めていくことでほとんどの設定が終わってしまう。そして、サーバーの機能だけに絞って、マシンの負荷を軽くするDedicatedモードも標準で持っているので、サーバープログラムをあらためて用意する必要もない。

Linuxなどのサーバープログラムが用意されるかどうかが今ひとつ不明ではあるが、Windowsベースでこれだけ手軽にサーバーが立てられるのであれば、製品版発売後に対戦サーバー探しに苦労することもあまりないのではないだろうか。

ちなみに、肝心のマルチプレイでの軽快さに関してだが、正直なところ、UNREALより劇的に改善されているということはないようだ。もっとも、この部分とて製品版までに大きな進展を見せるかもしれないので、現時点で結論を急ぐ必要もないのだが。



メインメニューから、Multiplayer→Start New Internet Gameを選択。表示されたウインドウの各項目を設定していくだけで、簡単にサーバーを立ち上げることが可能だ。少人数で対戦する場合にはBotを参加させることもできる。マルチプレイに関する機能は本当に充実している


ゲームモードごとにタブが用意されているという点が評価できる。発売前である現時点では、このランチャーでサーバーを見つけられなかった

ベンチマーク結果と画質で見る

UTベストマッチビデオカード選び

5種類ものAPIに対応 だが不安定な面も浮き彫りに

UTは、Direct3Dのほか、Glide、OpenGL、MeTal、SGLと、現在の最新APIに幅広く対応している上に、メニューから項目をチェックするだけで、簡単にフレームレートを計測することができる。この機能を活用してオープニングデモの平均のフレームレートを計測し、UTに適した3Dアクセラレーター(API)を選ぶ予定だったが、筆者の手元にあるバージョンでは、各APIごとの動作にかなりの違いが見られ、残念ながら完全に検証はできなかった。

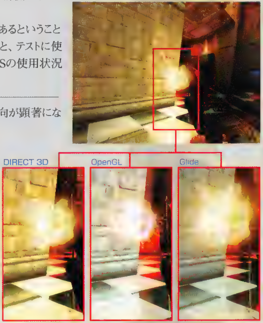
今回の計測に使用したカードは、Magic! TNT(RIVA TNT)、SPECTRA 5400 Premium Edition(RIVA TNT2 Ultra)、Monster3DⅡ 12MB(Voodoo2)、Voodoo3 3000、3D Blaster Savage4 32MBの計5種類。これらの3Dアクセラレーターを Abit BH-6＋Celeron300 AMHz(83MHz×4.5＝374MHzで駆動)という環境に組み合わせてフレームレートを計測した。

APIに関しては、Direct3D＋独自のAPIを、解像度に関しては、それぞれ800×600ドットと1024×768ドットで行ったが、TNTとTNT2に関してはGlideやMeTalに対応するようなAPIがないので、Direct3DとOpen GLを選択。ちなみに、各3Dアクセラレーターのドライバの設定はデフォルトの状態で行った。

評価したバージョンでは、どのカードにおいてもDirect 3D使用時に、解像度の変更がうまくいかないためか、Advanced Optionのウインドウが開けないといった症状が見られた。また、Direct3DからほかのAPIに切り替える場合は、UTをSafe Modeで起動し直す必要があった。しかも、Savage4に至っては、MeTal使用時に、オープニングデモの再生でハングしてしまうという状況であった。ドライバを入れ替えたり、UTを再インストールしたり、CPUの動作クロックを下げてみたりといろいろ試みたが、残念ながら、Savage4が真価を発揮するMeTalでの計測はあきらめるしかなかった。※

これはもちろん、UTが開発段階であるということが影響しているのだろうし、もしかすると、テストに使用したマシンのハードウェア構成や、OSの使用状況が影響しているのかもしれない。

800×600ドットの解像度で、TNT(Direct3D)、TNT2(OpenGL)、Voodoo2(Glide)と、APIとハードウェアを変更しつつ、同じような画面を撮影してみた。爆発の効果、壁で燃えさかる炎、鏡面処理された床への映り込みなど、どれも差はごくわずかで、総じて美しい映像を堪能できる



現状ではGlideが大きくリード やはりUNREALシリーズは重い？

いろいろなトラブルを抱えながらも、ひととおり計測してみて分かったのは、API別に見ると、Glideでのパフォーマンスがとても高いということ。Direct3DやOpenGLに比べて、動きが明らかに滑らかなのだ。逆に言うと、OpenGLやほかのAPIに関してはどうも煮詰めるのが甘いというような印象を受けた。

計測結果(表1)を見てもらえば分かるが、Voodoo2にしろVoodoo3にしろ、Glideを使用したときのパフォーマンスは、ほかの3Dアクセラレーターを圧倒している。Direct3D使用時にはそれほどの差が付かないことを考えると、開発およびチューニングがGlide中心に、Open GL、Direct 3Dといった優先度で行われているのではないだろうか。

また、計測結果のLowestとHighestの値の差が、どのビデオカードでも激しく開いている。目ではっきりと分かるくらいに、特定の場所に来ると、映像から滑らかさが失われてしまうのだ。ゲーム中でも、Botたちとの乱戦となると、瞬間的にフレームレートが激しく落ち込むのが、数値を表示しなくてもはっきりと体感できる。その落ち込み方は、オープニングデモの表示よりもかなり激しい。UTの場合、画面の美しい視覚効果もさることながら、複数のBotを動かすためにもCPUパワーが使用されるため、この傾向が顕著になるのだ。

いずれにせよ、今回使用したUTはあくまでも開発途上にあるバージョンであり、今後、今回の計測で見られたような不都合はどんどん改善されるはずだし、パフォーマンスにしても、向上することが容易に考えられる。ここに掲載された数値は、あくまでも現状報告として見ていただきたい。だが、描画エンジンのチューニングが進み、パフォーマンスが改善されたとしても、UTを快適に遊ぶためには、それなりに高速なハードウェア環境が必要になるだろう。

表1　オープニングデモのベンチマーク結果

ビデオカード	API	解像度(ドット)	Average(fps)	Lowest(fps)	Highest(fps)
Monster3DⅡ 12MB	Direct3D	800×600	21.9319546	8.3863186	64.26462617
	Glide	800×600	34.930145	18.7092535	91.382142
Voodoo3 3000	Direct3D	800×600	36.4524162	15.3945652	99.7071456
		1024×768	34.2226235	14.71123633	94.01556267
	Glide	800×600	44.61481613	22.15796188	103.4371749
		1024×768	40.4411558	21.522425	94.6807952
Magic! TNT	Direct3D	800×600	22.44550417	8.782087667	65.73598533
		1024×768	16.3853924	8.2164812	34.4490806
	OpenGL	800×600	23.1777158	7.3019808	64.2418838
		1024×768	15.65934571	3.915323571	38.06777414
SPECTRA5400 Premium Edition	Direct3D	800×600	29.55726	11.6076574	88.6267074
		1024×768	24.6643703	9.9774557	64.9275605
	OpenGL	800×600	29.52830157	10.875633	86.05884329
		1024×768	25.3535345	11.21752417	78.36579517
3D Blaster Savege4 32MB	Direct3D	800×600	20.3454344	4.6220866	73.1372924
		1024×768	15.07787889	2.933170556	43.1284805

※：発売元のソースでは動作が確認されています。

UNREALの正統後継作品が登場

UNREAL MISSION PACK I : RETURN TO NA PALI

『UNREAL MISSION PACK I:RETURN TO NA PALI』は、UNREALを遊び尽くしてしまったプレイヤーのための拡張シナリオだ。開発をLegend Entertainment社（現在、『THE WHEEL OF TIME』を開発中）が担当しているだけあって、シナリオの完成度はとても高い。その上、6種類のマルチプレイ用マップも収録され、かなりお買い得な内容となっている。UNREAL本編と完全につながりのあるストーリーなので、UNREAL本編を入手してシングルプレイをクリアし、UNREALの魅力を事前に体験しておきたい

Information

開発元	：Legend Entertainment社
販売元	：GTインタラクティブ
発売元	：ソースネクスト
問い合わせ先	：ソースネクスト・インフォメーションセンター 03-5350-4844
価格	：オープン
OS	：Windows 95／98／NT
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：PCIローカルバス用ビデオカード
HD容量	：100MB以上
サウンド	：Windows95／98／NT対応のサウンドシステム
対応API	：Glide、Direct3D、OpenGL、SGL、MeTal
発売時期	：発売中

正規輸入版（日本語マニュアル付）

UNREALの主人公の"その後" Na Paliの悪夢、再び

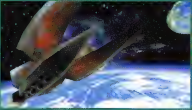
終身禁固刑を言い渡された主人公が乗った護送艦は、目的地の流刑星へとたどり着く前に、未知の惑星に不時着してしまう。えたいの知れないモンスターが無数にひしめくその惑星で、数多くの死闘をくぐり抜けた主人公は、宇宙船に乗り込んで惑星Na Paliから脱出。ここでUNREAL本編は終わることになる。

ようやく安逸の時を得たはずの主人公だが、果たして本当にそうだったのだろうか？

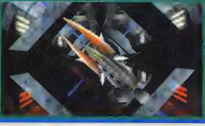
その疑問は、「UNREAL MISSION PACK I:RETURN TO NA PALI」（以下、RETURN TO NA PALI）をプレイすることによって、氷解する。主人公を待っていたのは、周回軌道上を漂う非常用ポッドに閉じ込められ、何もできずに窒息死する瞬間を待つという、過酷な運命だったのだ。ところが、この気の狂いそうな孤独は"UMS Bodega Bay"の登場により、不意に終止符が打たれる。主人公を救出したこの艦は、重要な任務を帯びて惑星Na Paliへと向かう途中の軍用艦だった。主人公が惑星Na Paliの地理に詳しい脱走囚であると知ったUMS Bodega Bayの総司令官は、一つの提案を持ち掛ける。

その提案とは、惑星Na Paliに不時着してしまった軍用艦"Prometheus"に残された、貴重な兵器開発リサーチのログを回収してくること。もし、この任務に成功すれば、主人公には恩赦が与えられ、自由を手に入れることができるという。豊富な武器弾薬に加え、アーマーやヘルスパックを装備してのこの回収作戦は、そう悪い話には思えなかった。ところが……。

彼らUMS Bodega Bayは、Dispersion Pistol 1挺を持たせただけで、主人公を再び惑星Na Paliへと置き去りにしてしまう。悪夢は再び繰り返すのだった。



衛星軌道上を漂流していた主人公の乗った脱出ポッド（画面手前）を、Terranの軍用艦UMS Bodega Bayが発見する。何もできないままに死を待っていた主人公に、光明が差したかに思われ……



主人公の乗った脱出ポッドは巨大な軍用艦の内部へと吸い込まれる

マルチプレイ用マップ6種類を収録 新たなゲームモードもサポート

シングルプレイ用のシナリオが中心となるRETURN TO NA PALIだが、6種類のマルチプレイ用マップも収録されている。また、新たに4種類のゲームモードもサポートしている。以下にその4種類のゲームモードを紹介する。

Gravity Match

低重力下で戦うことになり、より高く、遠くへジャンプすることができる。低重力の影響は武器にも及ぶので、放物線を描いて弾が飛ぶような武器は、射程距離が大きく変わる。

Cloak Match

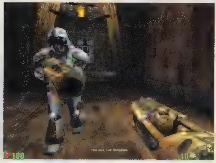
Cloaking Deviceで姿を消したプレイヤーと対戦する、Deathmatchの応用編的ゲーム。ゲーム中ただ1人の光学迷彩状態（半透明）のプレイヤーを倒すと、今度は倒したプレイヤー自身が姿を消し、ほかのプレイヤーに狙われることになる。

Terran Weapon Match

このゲームモードでは、RETURN TO NA PALIで新たに加えられた3種類の武器（CAR、GrenadeLauncher、RocketLauncher）しか登場しない。新しい武器の威力を痛感することができる。

Marine Match

RETURN TO NA PALIには1人でもマルチプレイと同様のスリルを味わうことができるBOTMATCHが用意されているが、そのBotの代わりに、Space Marineが登場するゲームモード。標準のBotよりもかなりてこずることになるだろう。



Marine Matchでは、このSpace Marineと戦うことになる。難易度が高いので、上級者でもじゅうぶん楽しむことができる

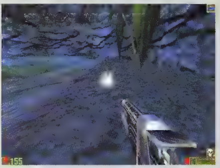
より強力な武器 そして新たな敵の登場

このRETURN TO NA PALIでは、17のシングルプレイ用マップがプレイでき、3種類の新しい武器と3種類の新しい敵が登場する。以下に追加された武器と敵の詳細情報を掲載する。

追加された武器

Combat Assault Rifle(CAR)

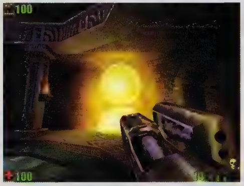
Fireを押した瞬間に弾が発射され、その上、着弾も速い。さらに、連射能力がずば抜けて高いという、とても強力なライフル。Alternate Fireでは5発の弾を一度に発射でき、破壊力が一気に上がる。シングルプレイでも、またマルチプレイでも大いに活躍してくれる武器だ。弾は最大400発までストックすることが可能。"3"キーを押せば、Stingerに変更することができる。



シングルプレイでは序盤で入手することができる。その威力はとても高く、力強い味方となってくれるが、弾の消費も激しいので、無駄撃ちは禁物だ

Grenade Launcher

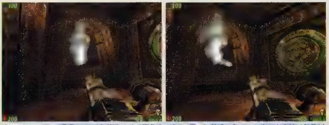
Fireで発射された弾は放物線を描いて飛び、敵に当たれば瞬時に爆発、そうでない場合は数秒後に爆発する。使い勝手はUNREALにもともとあるEightball GunのAlternate Fireとあまり変わらない。大きな違いはAlternate Fireで発射したときで、リモート爆弾に変化し、もう一度Alternate Fireを押すと爆発するようになる。この使い方が分かってくると、威力を発揮してくれるのだ。"4"キーでASMD Coreと切り替えられる。



爆風で広範囲にダメージを与えることが可能なGrenade Launcher Alternate Fireで弾をあらかじめセットしておき、敵をおびき出してタイミング良く爆発させるのも手だ

Rocket Launcher

弾のスピードが速く、また、Fireを押しっ放しでも一定間隔で弾が発射されるので、QUAKEシリーズに慣れたプレイヤーにとっては、Eightball Gunより使いやすいだろう。また、Alternate Fireでは弾道をコントロールすることができ、慣れてくれば、物陰に隠れた敵を攻撃するのに重宝するはずだ。"5"キーでEightBall Gunと切り替えて使用できる。

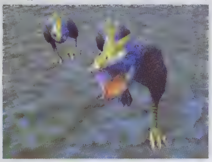


Alternate Fire（画面右）では弾道を大きく変えられるが、思った場所に命中させるには練習が必要だ

追加された敵

Pack Hunter

小型の恐竜といった風ぼうをしたは虫類。単独で行動しているときには臆病なそぶりを見せるが、集団になると、途端にプレイヤーにきばをむくという、かなり嫌な敵。そう大きなダメージを受けることはないが、動きが速いので倒すのはやっかいだ。貧弱な見掛けでなめてかかると、痛い目にあうことになる。



単独でしかも遠くにいるときはかわいらしいと言えなくもないPack Hunter、ところが仲間が増えた途端、凶暴さを発揮して襲いかかってくる

Spider

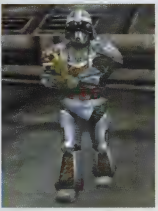
サソリとクモを合成したような生物。遠距離にいるときは毒液を放物線軌道で飛ばし、近距離にいるときははさみ状の強力なあごで襲いかかってくる。高い攻撃力を持っているので、できる限り早めに倒すのが得策だ。外見だけでなく、かさかさと這い回る音もまた、生理的な嫌悪感を抱かせる。



近くで見るとクモのような複眼がとてもリアルで気持ち悪いSpider。飛ばしてくる毒液は、あまりスピードが速くないため、意外と簡単に避けることができる

Space Marine

シングルプレイの後半から登場してくる歩兵。Grenade LauncherやCARを手に、プレイヤーに猛烈な攻撃を仕掛けてくる。周囲の環境に適応した迷彩服を着用しているため、まるで空気中から溶けだしてくるかのように、突然現れる。



CARやGrenadeLauncherなど、強力な武器を手にするTerran Marineは、複数で登場することもあり、なかなか厄介な存在だ。耐久力が低いのが唯一の救いといえる

過去の例から考えて、こういった市販の拡張シナリオの対戦サーバーが盛り上がることはあまり考えられないのだが、新しい武器の存在や、従来なかったゲームモードのサポートなど、マルチプレイにおいてもRETURN TO NA PALIは優れた部分が多く、埋もれさせてしまうのはもったいない。ぜひ、マルチプレイでもこのゲームを存分に楽しんでほしい。

MASCHINEN KRIEGER STRIKES BACK

8月号からバンドデシネとして連載を開始したマシーネンクリーガー。その歴史は古く、漫画やアニメ、ゲームなどのデザインに強い影響を与えてきた。ファイナルファンタジーシリーズでおなじみの坂口博信氏など、ファンであることを公言するクリエイターも少なくない。海外にも多くのファンを獲得して、今日まで一種のカルト的な人気を保ってきたマシーネンクリーガーの世界を案内しよう。

多くのクリエイターに影響を与え メディアを超えて展開するマシーネンクリーガー

文・[illegible]

帰ってきたS.F.3.D

「傭兵軍は、敵シュトラール軍偵察衛星撃墜の任務を帯びた宇宙用装甲スーツ"ファイアボール"を、強襲揚陸母船"バナナボート"によって地球から打ち上げた。敵の迎撃艇"エッグイーター"に行く手を阻まれ損害を出すも、これを撃墜し任務完了のために作戦を続行するのだった……」

前回、こんなワンシーンで幕を開けたマシーネンクリーガー(以下、MA.K.)バンドデシネは、核戦争の後に環境が回復した西暦2800年代後半の地球を主な舞台として、地球を配下に納めようとする恒星間国家シュトラール共和国と、独立を掲げる傭兵軍(地球人の直接の子孫たち)の戦いが描かれている。

多くの読者の方々にはいささか唐突に感じられるかもしれないが、そもそもMA.K.はこのバンドデシネが初登場ではない。始まりは、1982年からスタートした模型誌『HOBBY JAPAN』誌上での「S.F.3.D ORIGINAL」という連載だ。創刊号から6月号までの弊誌の表紙イラストでおなじみのイラストレーター、横山宏氏がデザインしたミリタリーテイストあふれるオリジナルSF兵器を、横山氏が自ら立体化し、さらにストーリーをつけて展開したという異色の企画。当時、模型はアニメや戦車、飛行機などの出来合いの物しか対象にしていなかったためか、同連載はエポックメーキングとして模型界に新風を招きこみ、人気は急上昇。ついには模型メーカー日東科学によって市販キット化(同シリーズの模型が発売されたことによって海外にもファンが増加)されるに至って人気は最高潮に達し、円谷製作のオリジナルビデオや、パソコンゲームまでが発売された。しかし、日東科学の倒産などのさまざまな理由で、1985年12月に連載は惜しまれつつ突如終了してしまったのだった。

そして、長らく沈黙が続いた中、1998年に何の前触れもなく日東科学が復活し、「S.F.3.D ORIGINAL」から「MA.K. ZbV3000 MASCHINEN KRIEGER」と名を変えて、同シリーズのキットを再版。熱狂をもってファンに迎えられたのだった。



広がり続けるMA.K.の世界 その舞台背景と最新情報をチェック

本誌読者であれば、ネットワーク上でMA.K.を楽しめないものかと思うことだろう。まずは、横山氏自身のホームページ「横山宏のホームページ」に行ってもらいたいところだが、MA.K.の知識がないまま訪れると面食らうかもしれない。予習として「S.F.3.D ORIGINAL FAN PAGE」をのぞいておくことをお勧めする。こちらは日東科学のキット再版以前から開設されていた老舗サイト。リンクページから関連サイトにアクセスすれば、MA.K.について多くの知識を得られるだろう。分からないことがあれば「こわし屋えでぃのMA.K.ふぁんぺいじ」の充実した用語集で調べることもできる。ストーリーのつながりは「二式の実験ページ」の「MA.K.簡易不完全年表」にて、MA.K.世界の年表でチェックしよう。さらにMA.K.の基本である模型に関しては「ボムフォル&チオネル社」でガレージキットの情報を得ることができる。また、「M.A.K. B.D. Manual」では本誌連載のバンドデシネについて解説されているので、チェックしてほしい。

今後のMA.K.の展開だが、まずは模型誌『モデルグラフィックス』上でコンテストが予定されており、毎月MA.K.について何かしら触れられているのでチェックしてもらいたい。関連CD-ROMの販売も予定されていて、これはパソコンユーザーにとって朗報だろう。そして、夏のガレージキットの祭典「ワンダーフェスティバル」(1999年は8月8日に開催)では各ディーラーからMA.K.のガレージキットを販売する計画もあり、本誌1999年5月号の表紙で発表されたイラストのキットなども販売される予定である。





シュトラール軍、[illegible]スーツ「P.K.A.」の発展型「P.K.A. [illegible]クスタフ」。強力な「[illegible]」レーザーガンを装備している

横山宏のホームページ
[illegible]
S.F.3.D ORIGINAL FAN PAGE
[illegible]
こわし屋えでぃのMA.K.ふぁんぺいじ
[illegible]
二式の実験ページ
[illegible]
ボムフォル&チオネル社
[illegible]
M.A.K. B.D. Manual
[illegible]



シュトラール軍、四足[illegible]戦車「ケーファー」の発展タイプ「シュトルム・ケーファー」。MA.K.ではこのような多足戦車が多数登場する

バンドデシネである意味

読者の中にはバンドデシネ(Bande Dessinée)と言われても、首をかしげる人も多いことだろう。BD(ベデ)と呼ばれることもあるが、要するにフレンチコミックのことである。その歴史は古く、フランス本国では一つの芸術として受け入れられている。読者の中にも、絵本としてエルジェの『タンタンの冒険』を見たことがあるかもしれないが、あれもBDである。メジャーな作家としては映画『ティコ・ムーン』で話題になったエンキ・ビラル、大友克洋氏など多数の日本人漫画家に影響を与えたメビウスなどがいる。近年のアメコミのような分業体制では得られない、作家性を重視した作風がその特徴で、今回あえて劇画とせずにバンドデシネと言った横山氏の心意気を読者の方にも感じていただければと思う。

特集2

クリエイターが伝えたかった本当の音を追求する

3D Sound Basics



3Dグラフィックが多用される最近のゲームを快適にプレイするためには、まずはビデオカードとCPUに予算をつぎ込むのが常識だが、これからは認識を改める必要がある。弊誌特集では紹介する機会が少なかったが、ここ1、2年の間にゲームサウンドは急速に進化している。単なるステレオサウンドではなく、上下左右を含む3D空間を音で表現可能にした3Dサウンド。グラフィックとサウンドの両方で3D化が実現したことで、ゲームクリエイターが表現したかった、新のリアリズムが体験できるようになった。すでに3Dサウンドを導入しているゲーマーも未導入のゲーマーも、この特集を参考に、サウンド環境の再構築を検討してみて欲しい。以前プレイした「UNREAL」や「HALF-LIFE」も、3Dサウンドでプレイすると別のゲームをプレイしているような、新鮮な面白さが実感できるはずだ。

文／西川善司、Fakemoon、編集部

ゲームの臨場感を盛り上げる

3Dグラフィックは、ゲームの世界で急速に進化し続けているが、サウンドの分野でも3Dの波が押し寄せている。1998年以来、3Dサウンド対応ゲームが多数登場しており、ゲームを楽しむ上でサウンドが重要な要素となっている。ここではまず、3Dサウンドの基本的な原理と三つの主要APIについておさらいして、サウンド環境構築の際の参考にしてほしい。

パソコン上で表現可能な多種多様な3Dサウンド



iMacは正面に二つのスピーカーを内蔵しているが、SRSの技術を採用して3Dサウンドの出力が可能になっている

1998年ころから、ゲームソフトやサウンドカードの製品パッケージに"3Dサウンド"というキーワードが見られるようになったが、これはいったいどのようなものなのだろうか。実は、3Dサウンドという用語自体に定義があるわけではないので、店頭で売られているサウンドカードがサポートしている3Dサウンド機能が、必ずしも一意であるとは限らない。どんなものがあるかまず整理してみよう。

拡張ステレオサウンド

一般的なスピーカー2個で表現されるステレオサウンドを拡張して再生する手法を"立体音響"(3Dサウンド)ということがある。代表的な例がSRS Labs社が開発したSRS(Sound Retrieval System)だ。SRSとは、"Retrieval"(取り戻す)という名前のとおり、2チャンネルのステレオ音声信号の中に埋もれている音響情報を増幅して再生し、臨場感のあるステレオサウンドを作り出す。最近ではノートパソコンのスピーカーやカーオーディオシステムによく搭載されている。3,000円以下で買える安価なノーブランドサウンドカードの3Dサウンド機能は、多くの場合、この機能(あるいは同等の機能)を指していることが多い。



6スピーカーによるDolby Digitalサラウンドサウンドの出力が可能な「Creative Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500 Digital」。Sound Blaster Live!とデジタル接続が可能で、パソコンを使ったDVD再生に最適のスピーカー。価格は4万9,800円

通常の2スピーカーのステレオサウンドを聴くと、前方に音源があるような感じがするものだが、SRSを通したサウンドは、180°左右にまで音源があるような広がりのある聴感が得られる。パソコン向け製品としては、アスメック(http://www.asmec.co.jp/)からAViX3Dなどが発売されている。

サラウンドサウンド

聴者を取り囲むようなサウンドを作り出すシステムを"サラウンドサウンドシステム"という。メーカーによってはこれを3Dサウンドということがあるようだ。

このタイプの代表的な例として挙げられるのが、DVDの標準サウンド形式として採用されている"Dolby Digital"(AC3)だ。これは前方の左右、後方の左右、そしてせりふ専用と低音専用の計6個のスピーカーで表現されるサウンドシステムである。聴者を取り囲むようにしてスピーカーを設置するため、360°全方位から音に取り囲まれるような臨場感が得られる。

Dolby Digitalでは一つのビットストリームの中に、実際にスピーカー6個分の音声情報を詰め込んでいる。よって前述の拡張ステレオのような、演算で擬似的に音場空間を演出するのではなく、サウンドデザイナーが意図した全方位に及ぶ音の動きが表現できることになる。

インタラクティブ3Dサウンド

映画などの場合は、再生される映像が決まっているため、その画面(場面)に合ったサウンドをあらかじめ用意しておき、これを再生すればよかった。Dolby Digitalでは聴者の周囲を動き回るような音響効果が得られるが、それは複数のスピーカーをそのように駆動するような音声データがDVDのディスクに記録されているからに過ぎない。

ゲームのようにプレイヤーの行動に応じて、インタラクティブに音源が移動したりする場合には、Dolby Digitalのような手法では対応できない。そこで、開発された技術が"インタラクティブ3Dサウンド"だ。サウンド再生時に、サウンドプロセッサーに、鳴らす音の聴者に対する相対的な3次元座標や音響環境条件を与えると、サウンドプロセッサーはその情報を元に音を加工し、これをサラウンドシステムのような複数のスピーカーで再生する。

もう少し具体的な例で考えてみよう。例えば"銃声"

3Dサウンドを楽しむためのポイント　2スピーカーと4スピーカーの表現力

現在市販されているサウンドカードの中で、最上位に位置付けられる製品の多くは、4スピーカー(4チャンネル出力)に対応したものが多いが、果たしてどの程度、表現力に差が出てくるのだろうか。

2チャンネル構成の場合は、スピーカーを前方左右に設置することから、左、右、そして中央の三つの定位が表現できる。発音するサウンドの左右の出力バランスを操作することによって、理論上は定位を前方180°の範囲で変化させることが可能だ。しかし、実際には、設置環境や設置位置関係、スピーカーの性能といった要因によって、実際はこれよりもかなり狭く感じる。

4チャンネル構成の場合は、スピーカーを前方の左右、後方の左右に設置することから、後方の左、右、中央が表現できるようになる。さらに、前左と後左、前右と後右の二つのコンビネーションが生まれることになるため、2チャンネルでは難しかった真左、真右の定位も作り出せるようになる。つまり、4チャンネル構成では、聴者を取り囲むような360°の音響空間を表現することが可能になるわけだ。

2チャンネルでは3方向の定位が作り出せるのに対して、4チャンネルでは8方向の定位が作り出せる点に注目してほしい。4チャンネル構成ではその表現力は2チャンネル構成の2倍以上なのである。

2チャンネル



4チャンネル



3Dサウンドとは何か

というサウンドデータがあったとして、ここで、地下迷宮の中を歩いている自分に対して敵が背後から銃を撃ってきた、という場合を想定してみる。ゲームプログラムは、サウンドプロセッサーに"銃声を背後から鳴らせ""鳴っている場所は地下迷宮"という指示を出すことになる。サウンドプロセッサーはどのスピーカーで音を鳴らすかを演算し、さらに地下迷宮という臨場感を演出するために、音の再生時に残響効果を付け加える。背後で銃声が鳴った瞬間にプレイヤーがゲームキャラクターを振り向かせれば、背後で鳴っていた銃声は今度は正面から鳴るように、サウンドプロセッサーが再生をコントロールする。

このようにインタラクティブ3Dサウンドでは、サウンドチップが再生するサウンドの条件を吟味し、リアルタイムに演算処理を行っている。

ゲームに使われている3種類の3Dサウンドシステム

ここまでの説明で、"3Dサウンド"という言葉自体は幅広い意味を持つことが分かったと思うが、現在、パソコンのサウンド環境において3Dサウンドというと、狭義にはインタラクティブ3Dサウンドを指すことが多くなっている。ここでは、ゲーム用途で使われているインタラクティブ3Dサウンドシステムの中から、代表的な三つのシステムを紹介する。

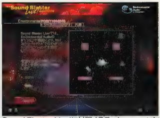
EAX

クリエイティブテクノロジーが提唱する3Dサウンドシステムが"EAX"(Environmental Audio Extension)で、これはDirectSound3Dを同社が独自に拡張したものだ。EAX準拠のサウンドカードは、DirectSound3Dがサポートする基本的な3次元定位処理(聴者に対して音を、ある相対的な3次元座標上で鳴らしているように発音制御する仕組み)をハードウェアアクセラレーションでき、さらにいくつかの拡張機能を持っている。この拡張機能の数に応じて、EAXにはバージョン番号が付けられており、現在では1.0、2.0、3.0の三つのバージョンがある。

EAX 1.0は、さまざまな音響環境を想定したエフェクトプログラムを持っており、ゲームプログラム側から臨機応変にこれを切り替えることが出来るようになっている。例えば、レーシングゲームでトンネルに入った瞬間に残響効果を強くしたりすることができる。EAX 1.0に対応したサウンドカード(p.116、117で紹介)としては、Sound Blaster PCI128やVIBRA 128がある。

EAX 2.0は、1.0の機能に加え、音源と聴者の間(あるいはその周囲)に障害物があったときのシミュレートができるようになった。これによって、効果音の距離感や閉塞感、遮へい感の演出が可能になっている。また、音源の定位表現のうち、上下感の表現力を強化している。クリエイティブメディアの主力製品であるSound Blaster Live!シリーズは、すべてEAX 2.0対応だ。

そして、最新バージョンのEAX 3.0は、2.0の機能に"音響モーフィング"と呼ばれる新機能を追加した。これは音響環境の切り替えをリアルタイムに滑らかに変化させる技術だ。これによって、単純にエフェクトプログラムを切り替えるよりも自然な音響変化を表現できるようになった。ちなみに、EAX 3.0は、1999年5月にSDK(ソフト開発キット)が配布されたばかりであるため、対応ソフトはまだリリースされていない。また、EAX 2.0をサポートするSound Blaster Live!シリーズは、EAX 3.0にも対応可能だ。



Sound Blaster Live!に付属するEnvironmental Audioのデモソフト。遮へい物や壁の材質を変えて、EAXの音響効果を試すことが可能

DirectSound3D

マイクロソフトが提唱する3Dサウンドシステムが"DirectSound3D"だ。DirectXコンポーネントのサウンドAPIの一つで、DirectX 3以降は、すべてDirectSound3Dの機能を持つ。

しかし、マイクロソフトがDirectSound3Dに対応したサウンドカードを販売しているわけではなく、APIの標準仕様を示しただけなので、実際の3Dサウンドの再生処理は、基本的にはサウンドカードおよびそのドライバソフトが担当することになる。ただし、3Dサウンド機能をサポートしていないサウンドカードを使用している場合でも、基本的な3Dサウンド処理はDirectSound3Dに内蔵されているエミュレータソフトが行ってくれるような仕組みになっている。

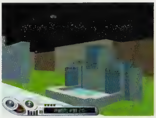
A3D

「人間の耳は左右二つだけで全方位の音を聞き分けられるので、二つのスピーカー(あるいはステレオヘッドフォン)だけで立体音響は表現が可能である」というコンセプトの下に開発されたのが、Aureal社が提唱する"A3D"だ。A3Dは、ダミーヘッドを使った頭部伝達関数(HRTF=Head Related Transfer Functions)による仮想音源創成技術をベースに開発されている。もちろん、4スピーカー出力もサポートしているが、2スピーカーにおける表現力も高いとAureal社は主張する。なお、A3Dは現在、バージョン2.0まで発表されている。

A3D 1.0はDirectSound3Dの3次元定位処理に加え、基本的な音響プログラムをいくつか内蔵しており、アプリケーション側からリアルタイムに制御できるようになっている。ちょうど、EAX 1.0と競合する仕様といえるだろう。A3D 1.0対応のサウンドカードとしては、ダイアモンド・マルチメディア・システムズのMonsterSound M80、同MX200、Sonic Impact S90などがある。

続くA3D 2.0は、1.0の機能に加えて、音源と聴者間(あるいはその周囲)にある障害物が、発音する音にもたらす影響をリアルタイムにシミュレートし、音響効果として出力できるようになった。このシステムをAureal社では3Dグラフィックの"レイトレーシング"になぞらえて"ウェーブトレーシング"技術と呼んでいる。A3D 2.0対応のサウンドカードとしてはダイアモンド・マルチメディア・システムズのMonsterSound MX300がある。

ところで、A3DもEAXのようにDirectSound3Dの機能を包括して持っているわけだが、Aureal社によると、A3DはDirectSound3Dのスーパーセットではなく、A3Dがまず第一にあり、「A3DがDirectSound3Dもサポートする」といっている。



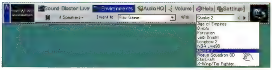
A3D 2.0の音響効果が体験できるデモソフト。水の流れる音や上空を飛来する物体の音など、音源の位置がはっきりとイメージできる

内容	EAX 1.0	EAX 2.0	EAX 3.0	A3D 1.0	A3D 2.0	Direct Sound3D
ハードウェアによる3次元定位処理のサポート	○	○	○	○	○	○
動的再生チャンネル制御	○	○	○	○	○	○
2チャンネルステレオシステムへのミックスダウン処理	○	○	○	○	○	○
音響プログラム	○	○	○	○	○	×
遮蔽物の音波反射シミュレーション	×	○	○	○	○	×
障害物の音波反射シミュレーション	×	○	○	×	○	×
音響効果のモーフィング	×	×	○	×	×	×

迷う必要なし！
3D対応サウンドカードを

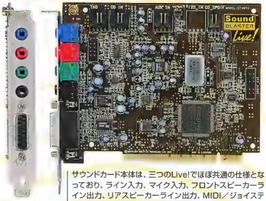
ゲームに最適な3D対応サウンドカードを選ぶ場合、ビデオカードと違って、数の多さに迷うことはない。ずばり、ここで紹介する6機種の中から選べば、理想的な3Dサウンド環境が構築できる。あとは、対応API、スピーカーライン出力の数、予算を考慮して機種を選定してほしい。

豊富なラインナップを誇るクリエイティブメディア



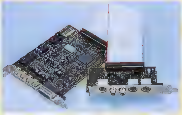
Live!Ware 2.0に含まれる「Creative Launcher」。ゲーム用の設定も用意されており、リバーブの効いたリッチなサウンドでゲームが楽しめる

Sound Blaster Live! Gamer Edition



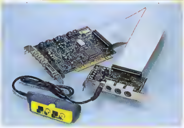
サウンドカード本体は、三つのLive!でほぼ共通の仕様となっており、ライン入力、マイク入力、フロントスピーカーライン出力、リアスピーカーライン出力、MIDI／ジョイスティックポートを備えている。実売価格は1万2,800円

Sound Blaster Live! Digital Entertainment



カード本体はGEとほぼ同じだが、DEとProの二つは、ノイズを軽減するために端子が金メッキ仕様になっている。また、デジタル入出力カードが付属しているため、AV機器と接続して、デジタルレコーディングを楽しむことができる。実売価格は1万9,800円

Sound Blaster Live! Pro



黄緑色のデジタル入出力モジュールはProにだけ装備されており、パソコン上で作成したデジタルサウンドを、SPDIF端子を通してそのままMDやDATで保存することが可能。実売価格は2万9,800円

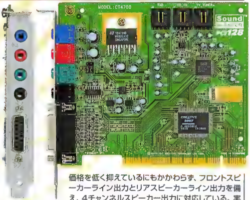
サウンドカードメーカーの老舗、クリエイティブメディアは、1998年に発売したSound Blaster Live!（以下Live!）のラインナップを1999年4月にマイナーチェンジし、新たにSound Blaster Live! Gamer Edition（以下GE）、同 Digital Entertainment（以下DE）、同 Proの3製品を発表した。GEは従来モデルのLive! Value、DEはLive!の後継モデルで、Proだけが新たに最上位モデルとして製品化されたことになる。

サウンドカード本体は3モデルともほぼ共通の仕様（GEのみコネクターが非金メッキ処理で、カード上のコネクターの構成が異なる）で、サウンドプロセッサーとしてEMU10K1を搭載し、同社独自のインタラクティブ3Dサウンド機能であるEAXをサポートする。EAXのバージョンは現時点で2.0までサポートしており、3製品はいずれも、現存するEAX対応ゲームのすべてが動作する。

3モデルはいずれも、フロント2チャンネル、リア2チャンネルの合計4チャンネルのインタラクティブ3Dサウンドに対応する。聴者を最大4基のスピーカーで取り囲むことによって、インタラクティブな全方位音響空間が表現可能だ。なお、2スピーカーセットでも、疑似サラウンド機能によって、それなりの3Dサウンドが楽しめるようになっている。

Live!シリーズに搭載されているEMU10K1チップは、プログラマブルなDSPであるため、後から新しいソフトウェアを追加することで、機能を拡張したり、パワーを強化することが可能だ。このソフトウェアのことを同社では「Live!Ware」と呼んでおり、今後、継続的にアップデートされていく予定だ。今回紹介した三つのLive!シリーズにはLive!Ware 2.0が同梱されているが、初代Live!、Live!Valueについても、このLive!Ware 2.0をインストールすることで、新Live!シリーズと同等の機能にアップグレードすることが可能になっている。なお、Live!Ware 2.0日本語版は、初代Live!ユーザー向けに1,980円（税別）で有償販売されている。詳しくはクリエイティブメディアのホームページ（http://www.creaf.co.jp/）を参照してほしい。なお、基本機能のみを収録した英語版のLive!Ware 2.0は、クリエイティブテクノロジーのホームページ（http:// www.creaf.com/）より無料でダウンロードが可能だ。

Sound Blaster PCI128



価格を低く抑えているにもかかわらず、フロントスピーカーライン出力とリアスピーカーライン出力を備え、4チャンネルスピーカー出力に対応している。実売価格は7,980円

Sound Blaster Live! Gamer Edition

GEは最もベーシックなLive!で、基本機能こそ上位機種と同じだが、デジタル入出力カードが省かれているため、MDやMIDI関連機器と連携した用途に制限がある。ただし、ゲーム用途を中心に考え、デジタルサウンドレコーディングに興味がないユーザーであれば、特に問題になることはない。付属するゲームソフトは、「THIEF：THE DARK PROJECT」のフルバージョン、「UNREAL」特別版、「HALF-LIFE：DAYONE」のほか、「MYTH II：SOULBLIGHTER」と「ALIENS VERSUS PREDATOR」のデモ版の計5タイトルで、これは三つのLive!で共通している。

Sound Blaster Live! Digital Entertainment

DEはスタンダードなLive!として位置付けられている製品だ。付属するゲームはGEとまったく同じだが、DEにはデジタル入出力カードが付属しており、GEでサポートされていないデジタルサウンドの入出力が可能だ。デジタル入出力カードには同軸RCAタイプのSPDIF端子のほか、MIDI入出力端子、デジタルスピーカー接続端子も実装されている。DEはまさに、Live!でトータルなサウンド環境を構築したい人向けの製品といえるだろう。

なお、GEの基板面にもデジタル入出力用のピンが実装されているが、これに対応する拡張カードがクリエイティブメディアよりリリースされる予定がないため、デジタル入出力機能はDE以上の製品の特権となっている。このことから、クリエイティブメディアから発売されているデジタルスピーカー「FPS2000 Digital」（p.122参照）と接続できるのもDE以上ということになる。

Sound Blaster Live! Pro

ProはLive!シリーズの最上位に位置する製品だ。ベースはDEそのもので、簡単にいってしまうと、ProはDEにデジタル入出力モジュールを付属させたパッケージといえる。

さて、そのモジュールだが、これはLive!に光デジタル入出力端子を付け加えるものと考えていいだろう。手持ちのデジタルオーディオ機器がこの端子を持っていれば、Proの用途は大幅に広がる。またこのモジュールは、パソコン背面から前方に持ってくることができるので、手元でデジタルオーディオ機器のつなぎ換えが行える。デジタル

選ぶならこの6枚

サウンドの制作を本格的にやってみたいというユーザーに最適なモジュールだ。

Sound Blaster PCI128

Sound Blasterの称号を持ちながら、もともとはEnsoniq Audio PCIの後継機に当たるのが、このSound Blaster PCI128(以下、SB128)だ。この製品で特筆すべき点は、価格を8,800円と低く抑えていながら、4スピーカー独立駆動に対応しているということだ。背面端子にはフロントとリアの2系統の出力端子を持っており、2セットのスピーカーさえあれば、インタラクティブ3Dサウンドが楽しめてしまう。そういう意味ではポテンシャルは、上位製品であるLive!とほぼ同等といっても過言ではない。

対応する3DサウンドAPIはDirectSound3DとEAXの二つだが、EAXの対応リビジョンは1.0まで。このあたりにLive!とのクラス分けがなされているといえるだろう。

対応ゲームの多さで先行する ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

クリエイティブメディアと比べると、製品ラインナップの数で劣るが、対応ゲームの数では優位なポジションにあるのが、ダイアモンド・マルチメディア・システムズのA3D対応サウンドカードだ。現在、出荷されている製品は以下の二つである。

MonsterSound MX300

同社のサウンドカードの中で最上位に位置するのが、このMonsterSound MX300(以下、MX300)だ。搭載音源チップはAureal社のAU8830(Vortex2)で、これはSonic Impact S90(以下S90)に搭載されているAU8820の後継チップである。基本的なサウンド機能はすべて継承されており、機能強化のポイントとしては、ハードウェア制御の10バンドステレオイコライザー機能、ハードウェア64ボイスとソフトウェア256ボイスのハイブリッドエンジンで構成された、320ボイス同時発音の表現力をもつウェーブテーブル音源機能などが挙げられる。

対応する3DサウンドAPIは、DirectSound3DとA3D 1.0／2.0だ。MX300は2系統のサウンド出力端子を持っており、これらをフロントとリアのスピーカー駆動用の端子として使用できる。4本のスピーカーによる本物のサラウンド構成を組むことができるわけだ。なお、MX300では、S90で8チャンネルだった3Dサウンドチャンネルが16チャンネルに増えている点も見逃せない。これはつまり、16個のサウンドに対して、同時にインタラクティブな3Dサウンド処理を施すことができるということだ。2倍の駆動スピーカー数、2倍の処理チャンネル数の相乗効果で、MX300の表現力はS90のそれを大幅に上回っているといえるだろう。

MX300はデジタルサウンド出力機能を内部的に持っており、別売りのサブボードMonsterSound MX25(以下、MX25)と接続することで、この機能が使用できるようになる。ただし、クリエイティブメディアのLive!シリーズとは異なり、"出力のみ"である点に注意してほしい。具体的な利用方法としては、ソフトウェアDVDプレイヤーのデジタルサウンド出力が挙げられ、「ZORAN SoftDVD」がいち早く同製品に対応する見込みだ。なお、MX25は店頭では販売されず、同社のWebサイトでのみ販売される。くわしくは同社のホームページ（http://www.diamondmm.co.jp/）を参照してほしい。

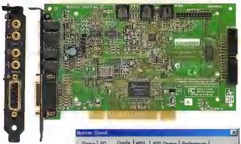
Sonic Impact S90

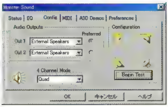
同社のエントリークラスの3Dサウンドカードが、このS90だ。エントリークラスとはいえ、最高48kHzのDATクオリティのPCM音源機能とOPL3相当のFM音源機能、最大64和音同時発音のGM規格対応のウェーブテーブル音源機能を持っているため、サウンドカードのスペックとしては申し分ない。なお、GM音源機能部はDLS(Down Loadable Sound)機構に対応しており、音色セットを自在に変更可能だ。

搭載サウンドチップはAureal AU8820(Vortex1)で、対応するサウンドAPIはDirectSound3DとA3D 1.0だ。しかし、サウンド出力端子は、一般的なステレオ出力端子が1系統のみあるだけなので、四つのスピーカー(4チャンネル)を使ったサラウンド構成を組むことはできない。それでも、ヘッドフォン用、通常のステレオスピーカー用に、個別のエフェクトプログラムを持っており、2チャンネルステレオ再生環境としては、かなり立体感のあるサウンドが楽しめる。

また、付属ゲーム、付属ソフトなどは一切なく、コストパフォーマンス重視のパッケージになっている。

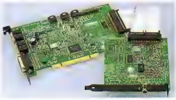
MonsterSound MX300





4チャンネルスピーカーの接続が可能だが、A3D対応ゲームの場合、ヘッドホンでも3Dサウンドが効果的に実感できる。実売価格は1万1,800円

MonsterSound MX25



MX300にSPDIFデジタル出力機能を付加するMX25。ソフトウェアDVD再生で、5.1チャンネルのDolby Digitalサウンドが楽しめる。価格は4,200円

どの製品を買うべきか ライターお勧めのサウンドカード

ここでは6枚のサウンドカードを紹介したが、実際にはどれを買っていいのか、迷ってしまう読者もいることだろう。そういうわけで、製品の評価を行った、私、西川善司が本音で製品選定のアドバイスをしてみたいと思う。

まず、デジタルサウンド機能が必要かどうかを考えてみよう。デジタルサウンドというと聞こえはいいが、デジタルオーディオ機器との連動やデジタル録音などに興味がなければ不要だ。逆に、少しでも興味があるならば、Live! DEかLive! Proの購入を検討するべきだろう。

次のポイントは、接続するスピーカーの数だ。4スピーカーを接続して本格的なサラウンド環境を構築する予定があるかどうか、今一度考えてみよう。ゲームのサウンド環境にそれほど高い次元は求めない、というのであれば4スピーカー出力対応のサウンドカードは不要だ。

しかしちょっと待った。4スピーカーというと、とても高額なイメージを持つかもしれないが、実は今使っているスピーカーと同等のものを、もう1セット買い足すだけでいいのだ。サウンドカードメーカーが奨励している高級スピーカーセットを買わなくても、4スピーカー環境は安価に整えられるのである。この点をよく考えてから決断しよう。

次のポイントは対応APIの種類だ。いちばんやりたいゲームがDirectSound3D、A3D、EAXの、どのAPIに対応しているかをチェックしよう(p.121を参照)。DirectSound3Dならばどの製品でもいいし、A3Dならばダイアモンド系、EAXならばクリエイティブ系に絞られてくる。「A3DとEAXの両方に対応している場合はどうすればいいの？」というケースも考えられるが、これはなかなか難しい問題だ。今回、ここで紹介しているカード全機種を使って、代表的なゲームを実際にプレイした感想を述べると、以下のような印象を持った。

EAX

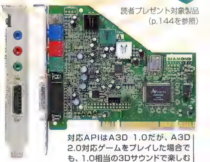
音源がどこにあるかという定位感よりも、ゲーム中の雰囲気や臨場感を重視している。逆に定位感がなくなるほど、エフェクトプログラムが深く効く場合もあるほど。迫力あるゲームプレイを望みたい人向きで、組み合わせるスピーカーはボーズ製がいい。

A3D

聴者を中心とした360°のどこに音源が位置しているのかが把握しやすい、定位感重視の音を出してくる。ウェーブトレーシング技術と音響シミュレーションによる臨場感や空間表現の演出機能も持っているが、その手応えは、ソフトでごくナチュラルな印象を与える。組み合わせるスピーカーは指向性重視なJBL製がいい。

Sonic Impact S90

読者プレゼント対象製品
(p.144を参照)



対応APIはA3D 1.0だが、A3D 2.0対応ゲームをプレイした場合でも、1.0相当の3Dサウンドで楽しむことが可能だ。実売価格は5,980円

効果はどんなシーンで体感できるのか？
3Dサウンド対応ゲーム

1998年以来、3Dサウンド対応ゲームが続々とリリースされているが、どのようなシーンで効果的に使われているのだろうか。ここでは、代表的なタイトル6本を選んでテストしてみた。なお、ここで紹介したゲームの中には、最新パッチを当てないと3Dサウンドが機能しないものがあるので、バージョンアップを忘れずに行ってほしい。

レビューワーのマシン環境

レビューワー	サウンドカード	スピーカー
with t	MonsterSound MX300	オンキョー GX-70A（2セット）
Rei from Chiba	MonsterSound MX300	Creative Cambridge PCWorks FourPointSurround
Fakemoon	Sound Blaster Live!	ヤマハ NS-10MM+デンオン DSW-101（ウーハー）
Wolfcub	Sound Blaster Live! Value	オーディオテクニカ ATH-P1TV（ヘッドホン）

HALF-LIFE

対応API：A3D 1.0／2.0、EAX
最新パッチ：Ver.1.0.1.0

A3D 2.0　敵の足音で気配を察知して先制攻撃を仕掛けろ

開発者が戦闘時のサウンドエフェクトを重視したためか、BGMがカットされており、銃声、爆発音、水の流れる音などがはっきりと聞き分けられる。これをA3D 2.0で聞くと、対戦相手の位置や自分との距離が耳で確認できて、戦いに有利になる。マルチプレイでは、金属製の床を走っている音、鉄製のはしごを上っている音などの相手の足音で、敵の気配を察知することができるため、音を頼りに先制攻撃をかけるのがうまい闘い方だ。　(Rei from Chiba)



広大なマップの"Boot camp"では、壁の向こう側や曲がり角の先に敵が潜んでいることが多い。足音で気配を察知して、先制攻撃を仕掛けろ

EAX　少人数の対戦では自分の足音さえ気になる

少人数によるマルチプレイでは、部屋や通路にコツコツと響く自分の足音が、対戦相手に悟られないかとひやひやする。しかし、逆に対戦相手の足音にじっと耳を澄ませることによって、ある程度は行動が予測できる。一転、大人数が参加するサーバーでは、ありとあらゆる方向から、降り注ぐ爆発音の連続だ。こうなったらポジショナルサウンド効果なんてどうでもよくなる。サウンド重視のユーザーには少人数プレイがおすすめ。　(Fakemoon)



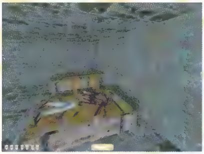
相手の放ったロケットランチャーが、自分の右後方に着弾。画面と同様に思わず振り向きたくなるほどのサウンドが放たれるが、振り向いている暇などない

THIEF:THE DARK PROJECT

対応API：A3D 1.0、EAX、DirectSound3D
最新パッチ：Ver.1.33

A3D 1.0　A3Dのインタラクティブデモかと思うほど効果的に作用する3Dサウンド

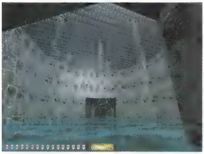
実際にゲームをプレイする前は、閉鎖された空間における、床の材質(カーペットや石畳など)による音の違いが最も顕著に表れると予想していた。この予想の一部は当たっており、石によって囲まれた空間内のNPC同士の話し声には、強烈な効果が聞き取れた。その一方で予想外だったのは、水中での効果。序盤で井戸から地下へ飛び込んで、しばらく水中を移動するシーンがあるが、閉鎖された空間にもかかわらず効果はほとんど聞き取れなかった。　(with t)



ベッドで寝ているこの男のいびきは、石で囲まれた壁をも突き抜けて聞こえる豪快なサウンドだ。起こさないように何度も行ったり来たりしてしまう

EAX　地下水道の反響音で閉ざされた空間の雰囲気を実感

暗やみに潜み、足音を忍ばせて行動するこのゲームでは、サウンドが非常に重要な要素になっている。石畳を歩く音や衛兵の会話など、雰囲気を盛り上げるためにも音の演出が欠かせない。通常のステレオでも人のいる方向や物が転がる位置などはそれなりに把握できるが、EAXを有効にすることで距離感が強調されるようだ。また、狭い部屋の中や地下水道などの閉鎖された空間では明らかにEAXの効果があり、音の反響によって閉塞感が強まっている。　(Wolfcub)



狭い水路から開けた空間にでると、壁から跳ね返ってくる音から開放される。したたり落ちる水の音がすぐそばに感じられて、印象的だ

レビュー

UNREAL TOURNAMENT

対応API：A3D 1.0／2.0、EAX、DirectSound3D
発売時期：1999年10月

A3D 2.0 Rocket Launcherの爆発音がマップ中で反響する

BGMが無いHALF-LIFEと異なり、軽快な音楽と派手な爆発音がマッチしている。狭い通路でRocket Launcherを発射すると、空気を切る音と着弾時のさく裂音が反響して、3Dシューティングならではのそう快感が得られる。また、マップの広さによって、銃声の反響音が微妙に変化するように調整されており、ゲーム中の3D空間がよりリアルに感じられる。HALF-LIFEほどではないが、足音で敵の方向や距離が分かるのは、A3Dの効果だろう。（Rei from Chiba）



UNREALに登場したRazor Jackの強化版となるRipper。カッターが壁に当たって反響音が鳴り響き、四方八方に飛んでいく方向が音で分かる

EAX 複数のロケット弾がサウンドと共にかすめ飛んでいく

マップのあちこちで響き合う爆発音や銃声によって、どの方向に敵が潜んでいるのか、ある程度の判別をつけることが可能。ぴたりと正確に判別できるとかえって面白さが半減するので、バランス的にもちょうどいいだろう。水中や狭い通路内に潜んで攻撃するときなどの環境サウンドは絶妙な味付け。正面の敵から発射されるロケット弾の間を、左右に交わしながら突進していくときに、背後方向に飛んでいくミサイルの音が心地よい。（Fakemoon）



左の壁の向こうから、敵がやってくるのがサウンドだけで判断できたので、ごらんのように待ち伏せ攻撃。もちろん、逆のパターンもあるので、要注意

DESCENT 3

対応API：A3D 1.0／2.0、EAX、DirectSound3D
発売時期：1999年8月27日

A3D 2.0 狭い通路内で敵機の爆発音が鳴り響く

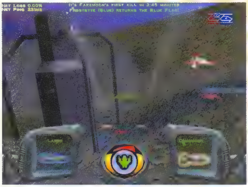
BGMやエンジン音のない、静かな無重力空間での戦いであるため、3Dサウンドで表現されるのは、ロケットやレーザー砲の発射音と機体の爆発音のみだ。エンジン音が聞こえないため、背後から忍び寄って襲撃されても一切気づかないが、通路内で爆発や銃声が鳴ると、戦闘が行われている方向や自機とのだいたいの距離が分かる。3Dサウンドがいちばん体感できるのが機体の爆発音で、敵機の爆風や衝撃波が迫りくる様子が音で伝わってくる。（Rei from Chiba）



狭い通路内での戦いでは、ロケットの発射音や敵機の爆発音が壁に反響して、3Dサウンドによる爆風や衝撃波のようなものが感じられる

EAX 近くにいる敵機が爆発音と共に墜落していく

シングルモードでは、あの独特の回転感覚とあわせて、ものの見事にサウンド環境も3Dポジショナル効果を実現している。じわじわっと背後から近づきながら攻撃してくる敵機の発射音も正確に表現できている。マルチプレイでは、広大な屋外のマップで対戦したが、音を反射する物体がない空間では比較的物静かなサウンドになってしまう。撃墜し爆発している敵機の横を通り抜けるときぐらいにしか、3Dサウンドの効果を確認できなかった。（Fakemoon）



両翼から発射されるエネルギー弾のサウンドは気持ちよく感じることができるのだが、開放的な空間では、敵機のサウンドだけで位置を判別するのは難しい

MOTORHEAD

対応API：A3D 1.0／2.0、EAX、DirectSound3D
最新パッチ：Ver.3.0

A3D 2.0 ライバルを追い抜くとエンジン音が後方に流れていく

サウンドエフェクトは、レースゲーム特有のエンジン音が鳴っているだけだが、ドップラー効果による3Dサウンドがよく効いている。ライバルカーを抜き去ったり、抜かれたりした時の相手のエンジン音が、前後に流れていくのがよく分かる。また、コース上空を、小鳥、飛行船、飛行機などが飛来しているのだが、鳥の鳴き声や飛行機のエンジン音がコースを横断して横に流れていく様も、しっかりと3Dサウンドで表現されている。　　(Rei from Chiba)



ライバルカーを抜きにかかっているところだが、相手の車のエンジン音が前方から横に流れているのが、3Dサウンドで伝わってくる

EAX トンネルに入ると激しいエンジン音が響き合う

コース両脇の壁面に車体をこすると、摩擦音がサイドから後方に流れ、またトンネル内壁にエンジン音が響き合うトンネル効果もばっちりと再現できている。しかし、後方からライバルカーが近づいてくるのは分かりづらい。「現れたな」「消えたな」と判別できるぐらいの効果である。欲を言えば、じわじわと追い詰められる雰囲気がもう少しほしい。マルチプレイでは、スターティンググリッドで自作したホーンサウンドを披露するプレイヤーもいた。　　(Fakemoon)



ドップラー効果とまではいわないが、ナイトクラブからあふれる出る音楽が、あっという間に後方に消え去る

スター・ウォーズ　エピソード1　レーサー

対応API：A3D 1.0／2.0、DirectSound3D
最新パッチ：未配布

A3D 2.0 ドップラー効果によってレースのスピード感が伝わってくる

シンプルなレースゲームなので、サウンドエフェクトの大半がエンジン音に使われているが、3Dサウンドをオンにすると、ドップラー効果が楽しめる。自機の近くでライバルのポッドが走行している際、乗員が叫び声や罵声をあげるが、彼らの声が前後に流れていく様が3Dサウンドで表現されている。また、自機がクラッシュして、後続のポッドに追い抜かれていく際にも、ドップラー効果によって、集団から置いていかれる様子が音で実感できる。　　(Rei from Chiba)



ライバルに抜かれた瞬間に乗員が叫び声をあげるが、ドップラー効果によって、その声が自機の後方から前方に流れていくのが分かる

DirectSound3D 橋の下をくぐり抜ける際に上空の音が立体的に聞こえる

ポッドレーサーが風を切る音で、スピードの速さを感じる。3Dサウンドをオフにした状態では非常に平べったい印象のあるサウンドも、オンにすればコースにかかる橋を通過したときの頭上の音や、近くに寄ってくるライバルの怒鳴り声で立体的な表現に変化する。特に距離による表現の変化が明白で、小競り合いになった際には相手の位置が分かるような気がする。コースによっては、トンネル内でエンジン音が響き渡る様子も感じ取れるだろう。　　(Wolfcub)



密集した状態で小競り合いを繰り返すと、まわりに展開するライバルのエンジン音と罵声が前後左右に動き回り、とてつもなく迫力がある

Play Onlineがお勧めする 3Dサウンド対応ゲームリスト

紙媒体の宿命で、3Dサウンドの素晴らしさを誌面で伝えるのには限界がある。この特集を読んで、少しでも3Dサウンドに興味を持ったら、まずは、ここで紹介するゲームを実際にプレイしてみてほしい。“百聞は一見にしかず”ということわざがあるが、3Dサウンドに関しては、“百見は一聞にしかず”。ゲームの楽しみ方が、大きく広がるはずだ。

DRAKAN：ORDER OF THE FLAME



8月に発売が予定されているアドベンチャーゲーム。本誌の付録CD-ROMに収録しているデモ版ですでに、A3D 1.0とEAXがサポートされているため、ぜひプレイしてみてほしい。ただし、デモ版の3Dサウンドは完成度が低いようだ

MORTYR



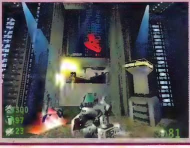
第2次世界大戦に勝利したナチス軍が支配する2093年を舞台にした3Dシューティング。“Miles Sound System”を採用して、A3D、EAX、DirectSound3Dをサポートする。発売は9月の予定

GOTHIC



2000年第1四半期のリリースを目指して開発が進められているファンタジーRPG。EAX 2.0への対応が予定されており、目に見えない敵がどこから攻撃しているのかが、3Dサウンドで認識できるそうだ

SLAVE ZERO



トゥームレイダー視点で戦うロボット3Dシューティング。主要な3DサウンドAPIすべてをサポートする予定だが、本誌の付録CD-ROMに収録しているデモ版ではEAXのみに対応している。発売は11月の予定

3Dサウンド対応ゲーム

ゲーム名	A3D 1.0	A3D 2.0	EAX	Direct Sound3D	最新パッチ
インカミング	○	―	―	○	
エクスペンダブル	○	―	○	○	アップデートパッチ（1999.6.3版）
スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス	○	―	○	―	
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	○	○	―	○	
セガラリー2	―	―	○	○	UPDATE232
ニード・フォー・スピードⅢ：ホットパーシュート	―	―	○	○	Auto-Patcher
ニード・フォー・スピード　ハイ・ステークス	―	―	○	○	
バイオハザード 2	―	―	○	―	Ver.2.00
レクイエム	○	―	○	○	Ver.1.2
レブナント	○	―	―	―	
ALIENS VERSUS PREDATOR	―	―	○		
BLOODⅡ：THE CHOSEN	○	―	○	○	Ver.2.1
DAIKATANA	○	○	―	○	
DESCENT 3	○	○	○	○	
DRAKAN：ORDER OF THE FLAME	○	―	○	○	
EVERQUEST	○	―	○	○	
GOTHIC	○	○	○	―	
HALF-LIFE	○	○	○	―	Ver.1.0.1.0
HEAVY GEAR Ⅱ	○	―	○	―	
HERETICⅡ	○	○	○	―	Enhancement Pack Ver.1.06
MORTYR	○	―	○	○	
MOTORHEAD	○	○	○	○	Ver.3.0
MYTHⅡ：SOULBLIGHTER	○	―	○	○	Ver.1.2.1
QUAKE Ⅱ	―	―	○	―	IAS Patch Beta Ver.2.20g
RECOIL	○	―	○	―	
SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION	○	―	○	○	Ver.2.2
SIN	○	○	○	―	Ver.1.05
SLAVE ZERO	○	○	○	○	
STARSIEGE TRIBES	○	―	○	○	Ver.1.5.0
STARTREK：NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD	○	対応予定	○	―	Ver.1.1
STARWARS：X-WING ALLIANCE	○	―	―	○	Ver.2.02
THE WHEEL OF TIME	○	○	―	―	
THIEF：THE DARK PROJECT	○	―	○	○	Ver.1.33
TRESPASSER：JURASSIC PARK	○	―	○	○	Trespasser Full Patch
UNREAL	○	対応予定	○	○	Ver.225f
UNREAL TOURNAMENT	○	○	○	○	
WARGASM	○	―	○	―	General Patch、Control Patch

A3D対応ゲームについては、Aureal社（http://www.aureal.com/products/pc_game.htm）の情報を参考にした
EAX対応ゲームについては、クリエイティブテクノロジー（http://www.creative.com/eaudio/games/）の情報を参考にした

Play Online Recommends
ゲームに最適なスピーカーは

迫力ある3Dサウンドでゲームを楽しむためには、最終的に音を出力するスピーカー選びが非常に重要だ。ここで取り上げたスピーカーは、国内主要メーカーがパソコン向けに製品化したものの中から、特にゲームに最適だと思われる14台をピックアップしている。また、実際にゲームを使って14台を試聴し、ベスト5を選出したので、Play Online推薦のスピーカーとして、機種選定の参考にしてほしい。

1st Choice

MM-2B ボーズ

価格：4万9,000円
出力：サテライト7W×2、ウーハー14W
問い合わせ先：TEL 03-5489-0955
URL：http://www.bose.co.jp/



読者プレゼント対象製品
(p.144を参照)

とにかくサテライトスピーカーが小さい。なのにどうしてこれほどつややかなサウンドを生み出せるのか、まさに奇跡と呼ぶのがふさわしい。音楽CDの再生ではパソコンが上級コンポになったような錯覚さえ起こし、ゲームサウンドでは武器（火薬系）を発射した瞬間に、マウスを持つ右手が反動で動き出しそうになるほどの感覚を味あわせてくれる。ボーズの理念のように、ゲームデザイナーがユーザーに味あわせたいと考えているサウンドが、そっくりそのまま再現できていると思わざるを得ない豊かな再現力を持っている。まさに脱帽ものだ。

もう何も説明する必要がないほどの存在。これを使用するならば、2スピーカー、4スピーカーという区分さえも無意味に思えるほど。音におぼれることができるのは、今回テストした中でもこの製品だけ

2nd Choice

Creative Cambridge SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital クリエイティブメディア

価格：2万6,800円
出力：サテライト7W×4、ウーハー25W
問い合わせ先：TEL 03-3256-5577
URL：http://www.creaf.co.jp/



Sound Blaster Live!のベストパートナーとして販売される、デジタル入力端子を装備したモデル。デザインも一新され、ブラックボディーがひときわ目立つ。サウンドカード側のD／Aコンバーターを使用しないので、ノイズレスな環境で使用できる（Live!シリーズの拡張カード使用時）。ターゲットをゲームに合わせているため、ゲーム用の3Dサウンドシステムとしては最強の部類に入る。リモコンが付属しており、手元で電源のON／OFF、フェーダー（前後バランス）が調整できるのがかなり便利。ただ、ウーハーの奥行きサイズがかなりあるので、設置場所に困る場合もあるだろう。またヘッドフォン端子が未装備なのが残念。

Sound Blaster Live!ユーザーがゲームをするために選ぶとしたら、これをおいてほかに選択する余地はない。ゲーム用のパンチの効いたサウンドが、あなたの周りを取り囲み、4.1chスピーカーの快楽を覚えてしまうほど

3rd Choice

YST-M8/YST-MSW8 ヤマハ

価格：7,000円(YST-M8)、9,000円(YST-MSW8)
出力：スピーカー5W×2、ウーハー15W
問い合わせ先：TEL 03-5488-5500
URL：http://www.yamaha.co.jp/audio/



今回はサテライトタイプのM8とウーハーのMSW8をセットにして使用してみた。ヤマハ特有のフラットな音質で、音楽CDも素直に再生でき、これといった特徴はつかめなかったが、ゲームを起動してみるとびっくり。素直に再生する能力がかえってゲームサウンドのエフェクトを存分に発揮できる土台となっている。価格を調べてみるとさらにびっくりした。これほどの逸材が低価格で提供されているとは。ウーハーとの組み合わせでは、一度ウーハーに入力した信号を、サテライトにスルー出力されるのであるが、ウーハーにフィルターが内蔵されているため、全体としてのバランスも申し分ない。

絶対的なパワーが少ないものの、バランスとコストの両方を納得させるほどの逸材。入門用としてはちょっともったいないぐらいのサウンドを聴かせてくれる

4th Choice

GX-70AX(W) オンキョー

価格：1万9,800円
出力：15W×2
問い合わせ先：TEL 0720-31-4221
URL：http://mmc.onkyo.co.jp/



7月に発売されたばかりの新製品。さすがは音響メーカーとして根強いファンを抱えているだけあり、手ごろなサイズの割にはしっかりとした音を再現してくれる。音楽用途では全域に渡り気持ちのいいサウンドを聞かせてくれ、ゲームプレイ時は、銃声や爆発音もパワフルで、「なかなかやるな」といった感じに仕上がっている。ただし、ウーハー用のプリ端子を備えていることからも伺えるように、この製品だけでは少し低音部分の迫力が欠けていることも事実である。調整項目は標準的なもので、変にエフェクト用のセッティングを持っていないのがかえって好印象である。

国産オーディオメーカーのスピーカーの中でも私のお気に入りのテイストを持った、オンキョーならではの製品。サイズ的な制約がある中でも、一とおりのバランス感覚は持っている。ウーハーをぜひとも付け足して使用したい製品

5th Choice

SA-PC5 ソニー

価格：3万円
出力：15W×2
問い合わせ先：TEL 03-5448-3311
URL：http://www.sony.co.jp/



普段見かけるパソコン用スピーカーとしてはちょっと大きめのサイズ、そのためか全域にわたって豊かな表現力を持っている。2スピーカーしか設置できないという制限のあるユーザーにはかなりお勧めの一品。調整項目にハイとローのバスブーストコントロール機能があるが、ゲームをしている限りではそれほど効果的ではない。ちょっと低音が膨らんだかなという程度。それでも基本がしっかりとできているため、わざわざ調整せずともじゅうぶんに爆発音や振動音を感じることができる。ただし、無入力時の「シャー」っというノイズが少々気になるため、ノイズ対策をするべきであろう。

手ごろなサイズの2ピースセットの中でも、ひときわ低音がしっかり出ている製品。ゲームには少々パンチの効いたサウンドがほしくなるので、2ピース製品ならこれで決まり

製品化が相次ぐUSBスピーカーの仕組みとは

パソコンからサウンドを出力するための標準的なデバイスはサウンドカードだが、Windows 98が登場して以降、USBスピーカーが各社から製品化されている。USBスピーカーは、マザーボード上のUSB端子に直結するため、サウンドカード使用時に起こるノイズ（音が何も鳴っていないときに、ボリュームを上げていくと「サー」っというノイズが聞こえる）を排除できる、画期的な製品として紹介されている。原理的には、パソコン内部にD／A変換（デジタル信号を、人間の耳に聞こえるアナログへ変換）を置かずに、スピーカーの1歩手前で変換することによって、ノイズが入り込む余地を少なくしている。また、ノートパソコンのように拡張性が乏しいマシンでも、USBスピーカーを導入することによって、サウンド環境を向上させる可能性が出てきた。

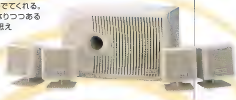
しかし、ことゲームサウンドの出力用にUSBスピーカーを使うのは、現状では無理があるようだ。USBスピーカーは、サウンドカードを介在させることなくサウンドを出力しているが、これはCPUパワーに依存してソフトエミュレートによって音を発生させている。MIDI音源装置なしで音楽を再生する、ソフトウェアMIDI音源と同じような原理だ。ただし、われわれがプレイする3Dゲームは、CPUに大きな負荷がかかるため、ゲームの処理だけでなく、サウンドにまでCPUのリソースを消費されると、どのようになるのか。実際にUSBスピーカーを使ってみたところ、400MHzのCPUでは、快適なゲームプレイどころか、メディアプレーヤーを使って普通に音楽CDを再生させるのも難しかった。マウス一つ動かすだけで、確実に音が止まってしまう。確かにノイズは無いが、ゲームのプレイ中にキャラクターが身動き取れないというのは、あまりにも代償が大きすぎる。USBスピーカーは従来型のアナログ端子も備えているため、CPUパワーが有り余っているユーザー以外は、サウンドカード経由でサウンドを出力する方が無難だろう。

これだ

Creative Cambridge PCWorks FourPointSurround クリエイティブメディア

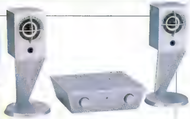
価格:1万6,800円
出力:サテライト3.5W×4、ウーハー10W
問い合わせ先:TEL 03-3256-5577
URL:http://www.creaf.co.jp/

パソコン用スピーカーとしては、初めて4.1チャンネル出力をサポートした製品。フロント2チャンネルとリア2チャンネルの接続端子を持ち、4チャンネル出力対応のサウンドカードに合わせた仕様になっている。用途をゲーム主体に置いて開発されたのか、音楽CDの再生には少し向いていない感もあるが、ゲームプレイ時には迫力のあるサウンドを奏でてくれる。何よりも低価格が魅力で、現在主流となりつつある3Dサウンドのメリットを享受しようと思えば、この価格帯では敵なしの存在。ただ、リアスピーカーを付属のスタンドで設置したときに、結構場所を取られるので注意が必要(壁面に設置すれば問題はない)。またヘッドホン端子がないのも気になる。



SRS-Z1PC ソニー

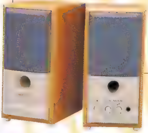
価格:1万8,000円
出力:3W×2
問い合わせ先:TEL 03-5448-3311
URL:http://www.sony.co.jp/



見た瞬間にスタートレックのエンタープライズ号を思わせるような、近未来的なデザインが印象的。スピーカーのサイズの小ささにも驚くが、そこから繰り出されるシャープな音質にさらに驚くことは間違いなし。やや高音部分が強調されている感じがするため、ゲームサウンドの金属系の音にはこれでもかというほど反応するが、かえって聴き疲れが起きてしまい、長時間のプレイには向いていないかもしれない。サイズの制限が小さいためか、低音部分がほとんど再現できておらず、ゲームで迫力あるサウンドを楽しむのは少々難しい。別途、ウーハーを加えると、全域にわたる再現性を期待できるはずだ。

MPC-PS500M-LR パイオニア

価格:1万2,800円
出力:6.5W×2
問い合わせ先:TEL 03-3495-6640
URL:http://www.pioneer.co.jp/comp/



木製キャビネットが特徴的で、スリムでスタイリッシュなデザイン。無骨なDOS/VマシンよりもOld Macに似合いそうなモデルである。ゲーム用途として見た場合は、少し線が細いサウンドを繰り出すため、アクションゲームのダイナミックなサウンドには程遠い感じがする。調整項目にゲーム用のエフェクトが装備されているが、Live!やMX300のような最近のサウンドカードは内部でエフェクト処理をしているため、特に使用する必要はないだろう。デザインが秀逸なため、あともうひとふんばりしてもらいたいセットである。

MPC-PS1 パイオニア

価格:2万9,800円
出力:サテライト10W×2、ウーハー20W
問い合わせ先:TEL 03-3495-6640
URL:http://www.pioneer.co.jp/comp/



壁掛けも可能な薄型サテライトスピーカーとウーハーによる3点構成のスピーカーセット。パイオニア製品に共通する、上品で繊細なサウンドを聴かせてくれる。ただし、音楽、ゲームを問わずパソコン用途で考えると、メーカー主張のように机の下にウーハーを設置すると、ウーハー上面に設置されたボリュームコントロールにアクセスしにくい。ウーハーをメインにボリューム設定すると、サテライトが大音量になり、逆だと、低音が不足がちになってしまう。ウーハーレベルの最大値をもう少し引き上げてもらいたい。スピーカーコードがオーディオ製品共通の2極コードなので、マニア心をくすぐる製品でもある。

YST-M100 ヤマハ

価格:2万5,000円
出力:20W×2
問い合わせ先:TEL 03-5488-5500
URL:http://www.yamaha.co.jp/audio/



簡潔に表現すると、ナチュラルそのもの。パソコン用スピーカーというよりも、オーディオ用のそれに近い特性を持っていると感じた。中音域の再現性に優れているが、ゲームなどの迫力を再現する低音部分は少々物足りない。スピーカー自体に"Ymersion"というエンハンスド3D効果をもたらすエフェクト機能を装備しており、ほかの機種よりもナチュラルなサラウンド感をもたらしてくれるのだが、これもやはりゲーム用というよりは、音楽用としての効果のほうが高いと感じられる。

YST-MS55D ヤマハ



価格:2万5,000円
出力:サテライト20W×2、ウーハー40W
問い合わせ先:TEL 03-5488-5500
URL:http://www.yamaha.co.jp/audio/

ヤマハのUSBスピーカー参入第1弾。しかしUSBスピーカーに共通して発生した、アクションゲームでの音飛びや、フレームレートの低下は避けられない。音質的には、サテライトスピーカーがサイズの割に再生レンジが狭く、巨大なウーハーから繰り出される低音との間にすき間が発生しているようで、全体としてのバランスが今一つという感じ。性格的には自然な音色を再生する能力を持っているので、音楽系には向いていると思われる。いちばんの問題は、巨大なウーハーをどこに設置するのかという点である。

EAB-MPC57USB 松下電器産業

価格:1万9,800円
出力:7.5 W×2
問い合わせ先:TEL 03-3834-2921
URL:http://www.pcc.panasonic.co.jp/o3/

Windows 98専用のUSBスピーカー。無音時にボリュームを最大にしてもノイズが発生せず、USBスピーカーの本領発揮である。ただし、アクションゲームに代表されるフレームレート重視のゲームでは、どうしてもコマ落ちや音飛びが発生してしまい、快適なプレイには向いていない。ウーハーが未装備なため、ゲームの迫力不足という点でも残念な結果である。余談ではあるが、私のパソコン環境では音楽CDがまともに再生できず、CD-DAサウンドのゲームでは使い物にならなかった。



SC-UC78 アイワ

価格:1万7,800円
出力:サテライト7W×2、ウーハー14W
問い合わせ先:TEL 03-3371-7981
URL:http://www.aiwa.co.jp/

USBとアナログの2系統入力を装備したスピーカー。サウンドシステムをパソコン外部に持つことにより、ノイズなどの呪縛から開放されたはずではあるが、USB経由でデータを常時送り出しているため、激しいアクションを含む最近の3Dゲームでは、フレームレートの低下や音飛びなどの影響を受ける。"QSOUNDシステム"を採用しており、EAXやA3Dほどの効果は期待できないが、擬似3Dサウンドが楽しめる。ウーハーをスピーカー内部に搭載しているのだが、高域と低域とのつながりが悪く、何か取って付けたような印象を受けた。



総合評価で一押しはボーズ、ヤマハの低価格モデルにも注目

今回8メーカーの代表的なパソコン用スピーカーをテストしたが、最近のゲームサウンドの主流が3Dサウンドに移行しているため、「2スピーカーシステムを選択するのは、ゲームサウンドの50%も楽しんでいないのでは?」と感じる結果となった。現在、パソコン向けに販売されている4.1チャンネルもしくは5.1チャンネルスピーカーは、クリエイティブメディアの製品のみで、もっと多くのメーカーに参入してもらい、開発、価格競争をしてもらいたいと思う。

2スピーカーモデルの中で、筆者が最も印象に残ったのはヤマハのYST-M8とYST-MSW8のセットである。持ち前の素直な再現性が、ゲームプレイ時にはかえって、効果音やエフェクトを忠実に再現できている。全体としてのバランスにも優れ、価格を見なければ、いちばん高価なシステムであると勘違いするほどであった。

別格としてはボーズのMM-2Bを挙げておく。この製品はパソコン用だからといって甘く見ていいような製品ではなく、"BOSE"のエンブレムを堂々と貼れる一流品であることに間違いはない。この製品だけは、テストルームの隣で休憩しているときでも、まるでわが家がスタジオになったのかという感覚を味わせてくれた。短いテスト時間しかなかったが、パソコンとの接続をはずすのがいちばん残念に感じた製品だった。

ゲームのグラフィックはほぼ3D環境に移行し、次なるターゲットとしてサウンドも3Dに移行しつつある。これらの3Dゲームを本来の持ち味で楽しむためには、どうしても4スピーカー環境は最低限必要であり、2スピーカーでは楽しさが減少してしまう。一度でも4スピーカーでゲームを体験した方なら分かるとは思うが、もう病みつきになること請け合いだ。

HEAVY METALとNOCTURNEの開発者から聞き出した

最新ゲームを支える

先日開催されたE3で、編集部の目を引いた2タイトルについて、テキサス州ダラスで単独取材を行うことができた。導入した最新テクノロジーに関する話を中心に、熱心に語ってくれた開発者の口ぶりから、これらのタイトルにかける意気込みがじゅうぶんに伝わってきた。E3では分からなかった新作情報をお届けしよう。　文／奥谷海人



Richard "Levelord" Gray

思想や理念を取り入れたレベル制作を行い、本誌にもたびたび記事を投稿してくれる名レベルデザイナー。「HALF-LIFE: OPPOSING FORCE」にもレベルを提供することが決定し、業界の第一人者としての地位を築きつつある。取材当日は、15年前にさかのぼるという初めての同棲相手との再会日。後日、「また恋に落ちちゃったかな」と語る彼の恋路に幸あれ!

QUAKE Ⅲエンジンに追加機能を搭載した

HEAVY METAL:F.A.K.K.2

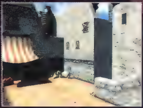
本誌取材班は、「SiN」の開発で知られるRitual Entertainment社へ向かった。本誌にもたびたび登場しているLevelordこと、Richard Gray氏に会うためだ。今回は、QUAKE Ⅲエンジンを使用して制作されている「HEAVY METAL:F.A.K.K.2」の開発状況をうかがってきた。

大きな賭けとなっても作りたいものを作る

「HEAVY METAL:F.A.K.K.2」(以下、F.A.K.K.2)は、ここまで名の知れた開発会社としては、非常に"賭け"の要素が強いタイトルである。セックスを追及し過ぎたために、18禁ソフトとなることはもはや確実で、通常の流通は見込めないからだ。

アメリカの販売元であるGathering of Developers社(以下、G.O.D.)は、開発社数社による共有制という新しいビジネス形態を掲げており、Ritual Entertainment社はこの経営にも深くかかわっている。

Richard "Levelord" Gray(以下、Levelord)氏は「同時期に発売予定だった「HALF-LIFE」の前評判の良さに、お偉方がビビッちゃってね。結果、SiNの特に後半部分のバグチェックを省略して、リリースを早めたんですよ。ゲームそのものは良い出来だったのに、中途半端な形で出してしまったのは心残りですね」と言う。G.O.D.では、販売はもちろんテスティングから広告宣伝に至るまでが、言わば自己負担のような形式であるために、泣くも笑うも自分次第なのだ。その点でも、最新作を無難なゲームで妥協させないRitual Entertainment社の姿勢には、"作りたいものを作る"開発者たちの姿勢が現われていると言えよう。

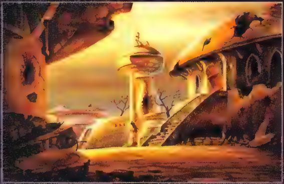


レンダリングされたアートではなく、れっきとしたゲーム画面なのだ。Q3Aと比べても非常に明るく、画面の美しさも際立っている

1999年秋公開の映画に着目した作品

「HEAVY METAL」誌で好評だったコミックが映画化されたのが1981年。サミー・ヘイガーやチープトリックなど、後の大物スターたちが曲を提供していたこともあり、当時はカルト的ヒットで話題を呼んでいた。そして、1999年10月にようやく映画の第2弾が公開されることが決定し、そこに目をつけたのがRitual Entertainment社だったわけだ。「HEAVY METAL」誌からは絶大なる信用と協力を得ていると言い、映画とストーリー部分で交差する部分があるらしい。

肝心のゲームであるF.A.K.K.2は、2000年2月ごろの発売を目標に開発が進められている。F.A.K.K.2は、Federation Assigned Ketogenic Killzoneの略で、有害な疫病に汚染された地域であるために、この地に住む者や足を踏み入れた者は有無を言わさず政府の手によって抹殺されてしまう。また、F.A.K.K.2は、この



映画製作用に描かれたF.A.K.K.2のイメージ画。ところどころに砲弾を受けているのは、[illegible]るからか?



F.A.K.K.映画版に出演している女優、Julie Strainさん。90本近くの映画・ビデオ出演経験があり、「B級映画界の女王」の異名を持つ



オリジナルコミック画家のSimon Bisley氏による、主人公ジュリアの[illegible]

驚愕テクノロジー

星を守る女戦士、ジュリア・スターストレイダーの呼称でもあり、彼女はその土地の豊富な資源の搾取をもくろむ、ギス・インダストリーの進攻を阻むための戦いを始めるのである。

QUAKE Ⅲエンジンを使った映像美

F.A.K.K.2は3人称視点型のアクションアドベンチャーで、QUAKE Ⅲ ARENA(以下、Q3A)エンジンのライセンス供与を受けたソフトとしては第1号となる。「開発を始めたのがSiNの出た後だから、1998年の暮れですね。Q3Aエンジンに移植を開始したのは1999年2月ごろだけど、もう90%程度の移植、技術開発は終えています」と言うように、かなり速いペースで制作が進められている。さらに、Q3Aエンジンにもかなりの手が加えられており、SiNでも見せた"違う角度からのゲーム制作"に力が注がれているようだ。

Q3Aエンジンに導入されている技術や効果には、Curved Surfaces、Level of Detailなど最先端のものだが、開発者たちはさらに多くの機能を追加している。以下、彼らによって命名された新技術のいくつかを紹介する。

TIKI Model System:完全に段階制になったLevel of Detail(LOD)を実現。キャラクターが遠ざかるに連れて、自動的にポリゴンを減らすことでフレームレートの維持を図る機能だが、元の形状に合わせた自然なディストーションになっている。

Morpheus Script System:キャラクターやオブジェクトとのインタラクションを極限まで可能にしたもの。レベルエディターが公開されれば、ユーザーもかなりユニークなゲームを制作することが可能になりそうだ。

Ghost Visual Effect:火や煙など半透明な物質のシミュレーションに最適な技術で、かなりリアリスティックになっている。しかも、毎回形や噴出の仕方が違っている。

Sky Portal Technology:見えている部分だけを効率よく演算するポータル技術そのものはQ3Aにも取り入れられているが、それを空にも応用した。これで、昼から夜へと時間が流れるにつれて、自然に空の色も変化させることが可能になった。

Babble Dialog System:あるキャラクターが一つのセリフを繰り返し言うのを避け、会話の流れができるようになっている。リアルタイムで音声に反応して口パクを行うため、どの言語でも容易に対応する。

性をオマージュした異様な世界観

開発が速く進んだとはいえ、取材時点ではまだ技術デモに近いバージョンだった。ゲームプレイの詳細については判断しかねるが、ゲームの雰囲気は「トゥームレイダー」に近い。主人公のジュリアも、ラフな服装にポニーテールといういでたちだ。これに関してLevelordは、「ゲーム開始時点ではごく普通の女の子なんだけどね。進行するに従って髪を振りほどき、服装が裂けてセクシーになっていくんだよ」と語る。

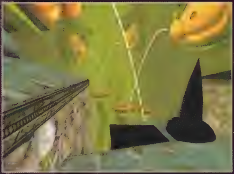
しかし、何といっても本誌取材班を驚かせたのが、その世界観だ。多くの個所で男女の恥部をモチーフにしたオブジェクトが用意されており、登場するキャラクターも奇抜なミュータント(突然変異体)たち。さらに、パズル自体も性に関する内容で、見るとあぜんとしてしまう18禁のものばかりだ。ある場面では、通路の両脇にコートを着た男性の巨像が置かれており、その下を通るとあそこが丸見えになっている。このパズルは、巨像に放尿させた水の勢いでスイッチを作動させるのだが、「その仕掛けが見つからないから、ジュリアが男性部分にまたがって、自分で放尿するのです」とLevelordは教えてくれた。

もっとも、セックスだけを見せているのではなく、Q3Aで話題になったポリゴンのカーブした部分をスムーズにさせる技術"Curved Surfaces"にアニメーションを加え、コークスクリューの中を通り抜けていくような部分もあり、映像を使った演出もなされている。

戦闘システムは未知の部分が多く、取材時ではあまり作り込まれていなかった。ただし、「攻撃と防御を同時に行えるようになったり、コンボによる攻撃もできるようになるでしょうね」とLevelordは解説する。現段階では、ネットワーク対応の開発にはタッチしておらず、どんなマルチプレイモードを実装させるかは不明だ。「マルチプレイモードは、そのソフトを生かすもので、シングルプレイゲームはわれわれが生きていくのに必要な部分なんですよ(笑)。マルチプレイを真剣に考えていないわけじゃないですが、とにかく今はシングルプレイを作り込む必要がありますからね」とLevelordは語った。



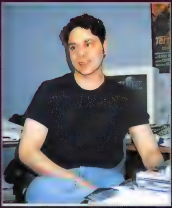
Curved Surfacesを多用した、曲線的なレベルが構成されている。画面では分かりにくいかもしれないが、中央部分に立つ黒煙は毎フレームごとにユニークな形状である



乳首の先端からプラットフォームに向かってミルクが流出しており、注意して渡って行かないと滑って落ちてしまうという



Belphegorians(ベルフェゴリアン)と呼ばれるミュータントたちのイメージ画。ジュリアは彼らの予言書による"選ばれし者"としてギスの銀河掌握を阻止するのだ



Mark Randel

大学生時代に「Microsoft Flight Simulator 5.0」でリードプログラマーを務めたのを皮切りに、テキサスに移ってからはTerminal Reality社を創設。モンスタートラック マッドネスのシリーズやTERMINAL VEROCITYを手掛けた。NSRを操る大の車好きで、現在はNOCTURNEのほかにも、オフロードレーシングゲームを開発している。数学、物理にはめっぽう強いアニメファンだ

衣類の揺れまで忠実に表現する

NOCTURNE

「モンスタートラック マッドネス」や「TERMINAL VELOCITY」を制作したTerminal Reality社は、ダラスの北のとんでもない田舎街に存在していた。現在、「NOCTURNE」を制作するこの会社は、本誌がひそかに注目する天才開発者、Mark Randel氏が社長を務めている。

タランティーノの映画に影響を受けたホラーアドベンチャー

大恐慌時代に突入した1930年代のアメリカ。そんな暗い時代背景に、ゾンビ、吸血鬼、オオカミ男などのモンスターを加えたのが、3人称視点のホラーアドベンチャー「NOCTURNE」だ。世界各地で突如出現したモンスターを駆除するために、政府に雇われたなぞの男、通称“ストレンジャー”、もしくは女性科学者の“ホリデー博士”が主人公となる。

ゲームの基本は至ってシンプルで、「バイオハザード」のアクション性を高めたような作品だと考えて差し支えない。隠し部屋や抜け道を探し、村人を助けたり、NPCの助っ人キャラクターたちと協力してパズルを解きながら進んで行く。助っ人キャラクターたちは、マルチプレイモードでは協力プレイやデスマッチでも使用できるらしく、それぞれ特殊技能を持っている。例えば、イタリア系の女キックボクサーや、半分吸血鬼化してしまったヴァンパイアーハンターなどが登場するようだ。

「『パルプ・フィクション』のようなタランティーノ映画の影響をかなり受けているので、アクションがド派手なんですよ」(Terminal Reality社広報担当、Jeff Smith氏[以下、Smith])というように、血しぶきが飛び、体部がもぎ取れるといった演出。舞台となるのは、第1エピソードがシカゴの街で、ギャング映画の雰囲気だが、その後テキサスの田舎街、パリ、ルーマニアと渡り歩き、超自然現象の解明へと取り掛かっていく。



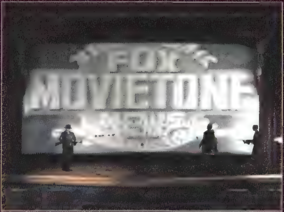
第1エピソードはシカゴの街から始まる。アクションと同等にパズルもあるというが、とにかく凄まじい迫力の銃撃戦が繰り広げられる

主人公のトレンチコートを揺らすグラフィック技術

このゲームは、自分たちで開発した技術をゲームに取り込み、新しい見せ方を提示している。雰囲気はほかの作品に似ているようでも、視覚的インパクトで驚くべき演出効果を上げているのだ。

まず、画面を見てすぐに気付くのが、主人公ストレンジャーのトレンチコートのすそが、動くたびに揺れることだ。トレンチコートだけではない。劇場の重厚な赤カーテンも通り抜けるたびに揺れる。NPCの女性キャラクターのスカートも同様だ。主人公のコートだけで800ポリゴンほど使っているらしいが、「ポリゴンのトライアングルの一端を、その上となる別のトライアングルにリアルタイムで引っ張らせることで、衣類の揺れを表現しているのです。絹のように軽く揺れるとか、劇場のカーテンのように重く揺れるとかは、勘で数値を当てはめていくんですけどね」と、Mark Randel氏(以下、Randel)は笑いながら話す。さらに、この800ポリゴンはメッシュ化されているので、フレームレートにはそれほど影響がないという。

また、劇場の大きなシルバースクリーンには、実際に映像が投射されている。あまりにも大きな画像なので、最近話題となっているS3社のテクスチャーコンプレッションのような技術を使用しているようにも見えるが、これはただそこに再生されているものではなく、実際にゲーム内のプロジェクターから投射されているのだ。Randel氏が、「映像の1コマずつを半透明化し、実際に光を当てています。そのため、光源の前にキャラクターが立てば、その部分だけ体に映り込んでいますし、シルバースクリーンの反対側に行けば、左右反対になったイメージが見えるのです」と語るように、見せかけではない本当の映像が上映されていることが分かるだろう。



劇場ではギャングとの抗争があり、上映途中にも戦闘が行われる。シルバースクリーンにも砲弾による穴が開いているのが見えるだろうか



第2エピソードのテキサス州レッドアイ村は、突如息を吹き返したゾンビに占拠されている。歩くたびに主人公のコートが揺れるのだ

Direct Lightingによって醸し出す恐怖感

Q3Aや「UNREAL」などに使用され、最近では標準化しつつあるDirect Lighting効果。これは太陽光やランプなどを直接光源にした手法で、より明暗のくっきりとした照明具合に仕



サーチライトと発砲した時の光以外の照明源がなく、次々と襲いかかってくるグール。「手に汗握るプレイ」を超え、恐怖のどん底に落されること間違いなし

第4エピソードのルーマニアシーン。後方のオオカミ男と戦っているのは、半分吸血鬼となってしまった助っ人キャラクター。腕に付いているカミソリで攻撃するのだ。地面がまだらに見えるのは、霧のせいで光に濃淡ができているため



上がる技術だ。劇場の投射映像もDirect Lightingで、NOCTURNEでは、さまざまな形で多用されている。例えば、真っ暗やみの倉庫には、何十匹ものグール(死霊)がひしめいており、そこでは銃口部分に装着されたサーチライトと、発砲した時のせん光のみが光源となる。その恐怖感と言ったら尋常ではなく、後方から襲いかかるモンスターや通路脇にいる者などの音で判断しながら進んで行くしかないのだ。

ルーマニアの森の中を行くシーンでは、木々の影と低く流れる霧のため、緊張感は否応なしに高まる。遠くでイヌの遠吠えが聞こえると思ったら、大きなオオカミ男が両脇から飛び出てきた。「エクスペンダブル」のような直進型のミッションだ。

また、NOCTURNEでの霧は、今までにこれだけ表現されたことはないであろうという、かなりち密なものである。遠くなるにしたがって濃度が上がる程度のものでなく、気体状のもやが画面を流れていくのだ。しかも、そこにもDirect Lighting効果が効いており、地面を見るとしっかりと霧の濃度に合わせてまだら模様になっていて、部分部分が堆積として計算されているのが見て取れた。

各キャラクターに合わせて計算された思考ルーチンの多様さ

先に述べたように、タランティーノに影響を受けたというのは、主人公のアクションや血の多さがそれを物語っている。壁や床に付着した血のりはレベルが終了するまで、ずっと残っているらしい。「なぜかというと、モンスターたちはその血のりを見ながら主人公を追いかけてくるからです」(Smith氏)というように、それもゲームの要素の一つになっているのだ。

ストレンジャーは、銃による戦闘が基本で、時には2丁の拳銃で戦うこともある。それでも操作はごく簡単なものであり、先に片方を目標となる敵にロックオンし、その後別方向からやって来る敵にもう片方を合わせるだけで、自動的に二つの方向に向けて撃ってくれる。各キャラクターは30本の骨を軸にしたSkeletal Animationで制作されているため、左右で違う動きが可能なのだ。

第2エピソードでは、墓地からはい上がってくるゾンビが敵となるが、ここでその思考ルーチンの素晴らしさが分かる。ゾンビは頭を狙わない限りなかなか倒れないのだが、手や足を撃てばもぎ取れる。ゾンビたちは、う回して後方に回り込んでくるだけでなく、その落ちている手足を投げつけてきたりもするのだ。銃器を見つければそれを使用し、木や石で向かってくることもあるという。

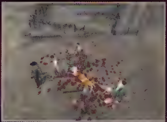
このエピソードのミッションは、突然よみがえったゾンビに襲われている村の生き残り7人を救うことが目的である。もっとも、全員を救うことはないらしいが、警官を助ければより強力な武器を得ることができるし、娼婦を助けても後で何らかの特典がもらえるという。「このNPCたちが非常に良くできていて、そのマップをしっかりと理解して主人公についてくるし、各キャラクターに合わせた性格や歩行速度も計算してあります」とRandel氏は語る。

32ビットカラー対応の3Dアクセラレーターが必須

NOCTURNEの問題点があるとすれば、それは要求するスペックが高くなる点だろう。1フレームで最大1億色が表現できるとされ、32ビットカラー対応の3Dアクセラレーターが必須となる。キャラクターも1体につき1500～2200ポリゴンが使用されており、CPUにも相当な負担がかかりそうだ。

このエンジンは、Terminal Reality社がライセンスも考慮して制作したもので、KAGEエンジンという名称が付けられている。明暗の表現の素晴らしさから、日本語である"影"にちなんで命名されたのかと思ったが、「これはケイジと読むんです。Kick-Ass Graphic Engineの略なんですよ」とRandel氏とSmith氏は笑い飛ばしていた。NOCTURNEは、アメリカでは10月末に催されるハロウィーンに合わせて発売される予定で、日本ではP&Aからアメリカと同時にリリースされる。





もたもたしていると、すぐに取り囲まれてしまう。弱いゆえに、数とない知恵で戦うゾンビの集団だ。地面の血の量があきれるほど多い



アメリカでは開発チームの勢ぞろいしたショットを作成するのが大はやり。真ん中がRandel氏で、背の高い2人組の左側が広報担当のSmith氏である

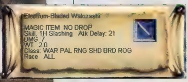
Norrathの

日々EQの世界に没頭し、普段の生活に影響の出ている困ったプレイヤーも多いことだろう。そんな中、レベル50に達するプレイヤーの報告も珍しくなくなってきた。今回はドラゴン退治にまつわる話と、高レベルで達成可能なクエストの一つを紹介する。

文／安井勉、下村隆善

EQのクエスト情報をスッぱ抜く ネタバレ！ EQタイムス

Norrathで冒険を続けていると、不可思議なアイテムでバックパックがいっぱいになってしまう。武器でもなく、防具でもなく、さしたる有用な効果があるわけでもないアイテムの山。これらの不思議なアイテムの数々は、クエストに関連するアイテムである可能性が大なのだ。銀行の中に眠らせておかないで、ばっちりと活用していこう。



[illegible]から、Ranger[illegible]好まれるElectrum Bladed Wakizashi[illegible]ITEMではないので両手に装備す[illegible]、このクエストを2回も実行するのは[illegible]



B[illegible]LORE ITEMと表示されているアイテ[illegible]のアイテムである[illegible]



Mist[illegible]数多く[illegible]し、名前の[illegible]難である[illegible]

親と子のきずな？ Castle Mistmoore のWakizashiクエスト

舞台となる場所は、Lesser Faydarkの南西に位置するCastle Mistmoore（以下、MM）。このゾーンは、レベル20前後の冒険者が挑戦する中級ダンジョンに位置付けられている。製品版が発売されてからデザインが見直され、多数のレアNPC（めったに出現しない）やアイテムが追加されている。もちろん、クエストもいくつか追加されており、その一つが今回紹介する“Wakizashiクエスト”だ。

MMの攻略に挑戦している冒険者であれば、入り口周辺の庭のほかにも、城やタワー、墓場などのポイントがあることをご存知だろう。ただし、墓場周辺でレベル30以上、城の内部ではレベル40以上のパーティーが必要となる。城とタワーはつながった一つの建物だが、Spawnポイントが多く、巡回するNPCも多数いるので、同時に制圧することはできない。吸血鬼の城という設定であるため、夜と昼では出現するモンスターが異なり、攻略の難しいゾーンだと言われている。

墓場の奥には隠し通路があり、そこを上ると城とタワーを結ぶ橋に到達する。この通路には、まれにan avenging caitiffというNPCが出現することがある。彼



Hailと声を掛けた時点でWakizasiを所持していることが判明する

1cpを与えると、両親の魂を取り戻すことが望みであることを告げられる

who is your mother、fatherとたずねれば、彼らの名前が分かる

Specializationの仕組み

Specialization（専門化）のスキルは、ベータテスト時代からもスキルリストに存在していたが、実際に機能し始めたのは1999年6月のパッチ以降である。魔法は、それぞれの目的に応じてスキルが体系化されており、スキル値に応じて魔法発動能力が影響を受けている。Specializationは、それら五つのスキルのうち、どれか一つを専門化するスキルである。

すべてのSpecializationにポイントを振って、無計画にSkillを上げていると、目的のSkillが成長しなくなるので、注意しよう。例えば、Spacialization Evocationを51以上にすると、ほかのSpecialization系のスキルは50までしか成長しなくなる。この例では、Evocationのスキルを使用する魔法においての消費マナが軽減され、詠唱時の失敗（Fizzle）の確率が低くなる。

Specializationは専業魔法使いでレベル20、Druid／Cleric／Shamanではレベル30から習得することができる。高レベルの魔法には莫大なマナを消費するものもあり、自分のキャラクターの最終型を意識して選択する必要がある。同じ魔法を使うPaladin／Ranger／Shadow KnightにはSpecializationのスキルはないので、各クラスの特徴がより鮮明となった。



魔法体系

Abjuration	状態変化
Alteration	移動など
Conjuration	召喚
Divination	視覚変化
Evocation	直接攻撃

[illegible]選択しなければならない。

街角から

EVERQUEST定点観測

は通常のMMファクションとは関係がないので、近づいても攻撃されることはないはずだ。そばに寄って話しかけると、こちらの様子を慎重にうかがっていると表示される。実は、彼の両親は吸血鬼としてMistmoore城の住人となっており、両親の魂を救うために危険を冒して城の内部に潜入しているところなのだ。Norrathでも珍しい親孝行な息子さんだが、彼の両親がだれであるのかは知ることができない。それを知る方法は、EQプレイヤーの間では常識と化した感もある、"1copperを与える"というものだ。すると、これが欲しいわけではないと、目的を教えてくれる。

城の内部ではInvisibleが必須

彼の両親であるButler SyncallとMaid Issisはすでに吸血鬼と化しており、MMの主であるMayong Mistmooreに仕えている。彼らは城の内部にいるのだが、居場所が非常にやっかいな上に、常時Spawnしているわけではない。隠し通路を利用し、TrollのNPCに気を付けながらSpawnポイントに移動しよう。この辺りにはジプシー系のNPCが多数いて、倒す時間を調整できれば、レアNPCであるWarewolfのSpawnをコントロールすることができる。

運が良ければ、SyncallとIssisからFang(きば)が入手できるだろう。Fangが得られない場合でも良質なマジックアイテムが手に入るので、それなりの稼ぎにはなる。ただし、MMの住人に対するファクションが落ちまくることは必至で、移動の際にはInvisibleなどの透明化の魔法が不可欠になる。MMではWolf Formなどの魔法でオオカミに変身していると一時的にファクションが向上し、NPCからの攻撃を受けないようになるが、ファクションを落とし続けるとオオカミの姿であってもKoS(Kill on Sight：見つけ次第殺す)の状態になってしまう。

さて、めでたくSyncallとIssisから2種類のFangを手に入れたら、先述の親孝行息子に渡してあげよう。彼は両親の供養ができると喜び、クエストの報酬としてElectrum-Bladed Wakizashiというマジックアイテムを渡してくれる。この武器は追加効果こそないものの、BardやRangerの補助武器として優秀な一品だ。ただし、NO DROPアイテムであるため、クエストを実行する冒険者が1H Salsh系の武器を使えないと意味がない。

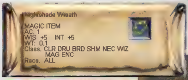
殺伐としたダンジョンで、両親の供養という心温まるクエストがあるだけでもうれしいのだが、入手できるアイテムがわき差しという和風アイテムなのが驚きだ。わき差しを1H Slashの武器として登場させている点は、かなり研究されていると感心させられる。本来の日本刀は2H Slashであるが、わき差しは1H Slashが正しい。ちなみに、親孝行息子を殺害するとCrested Helmという防具が手に入るため、鬼畜と化した冒険者が殺到し、an avenging caitiffが惨殺されるケースが後を絶たないことも報告しておく。



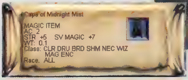
[illegible] Mistmoore城をきりもりしているというわけだ。Spawnする部屋にはTrollのNPCが巡回してくるため、戦闘の際は周囲に注意しよう

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

マジックアイテムライブラリー

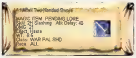
現在のところ、EQのキャラクターの成長はレベル50が上限となっている。それゆえに、レベルが上がれば上がるほど、よりいっそう装備が重要になってくる。連載第2回目の今回は、レベル30代後半からゲットできる、優れたマジックアイテム15点を一挙公開しよう。

近接戦闘に必須の戦士向け Slashing Weapon

戦士向けの優れた武器というと、やはりSlash系が多い。今回はわずか3点ではあるが汎用性の高いもの中心にをチョイスしてみた。

Mithril Two-Handed Sword

優れた2H Swordとしては、ほかにもFleshripperやBrilliant Sword of Faithなどの選択肢もあるが、特別なクラスの専用武器ではないという点ではこちらに軍配が上がるだろう。また、このMithril Two-Handed Swordは、Haste効果を備えている点も見逃せない。前回紹介したFlowing Black Silk Sashが必要でなくなるため、ほかのBeltを装備できるようになるのだ。



入手先：Lower GukのLive Froglokサイド、the froglok kingから

Short Sword of the Ykesha

数多くある1H Slash系の中で、現在最も人気のあるのが、このShort Sword of the Ykeshaだ。ダメージの量や振りの速さといった基本性能の良さに加え、おおよそ75ダメージの追加効果、Ykeshaが魅力となっている。WARをはじめ、RNGやBRDなどの二刀流(Dual Wield)で戦うクラスなら、ぜひとも手に入れたい一品だ。



入手先：Lower GukのGhoul Froglokサイド、the ghoul lordから

Runed Falchion

Permafrostで手に入るCrystalline Blade(DMG11、Delay38)は、ダメージという点では比較的優れた1H Slash系だが、それよりも性能的に上となるRuned Falchion。上記のShort Sword of the Ykeshaよりは入手も容易なので、これからLower Guk制覇を目指すプレイヤーなら、こちらを先に攻略しておこう。



入手先：Lower GukのLive Froglokサイド、froglok crusaderから

ステータスにこだわるマジックアーマー

戦士が防具を選ぶ際には、ACをとるか、ステータスアップをとるかという難しい選択肢がある。今回はステータス重視の人には垂ぜんの、ステータスアップ効果の高い五つのアイテムを紹介しよう。

Dwarven Work Boots



マジックアイテムのBootsは種類が少ないため、定番とも言えるのがこの品。外観はChainと同等で、ステータスのボーナスが非常に高い。また、ACもRibicite Bootsが10なのに対し、こちらは8と、さほど見劣りしないのもうれしい。

Unrestの館には隠し扉が複数あり、地下奥深くへ下りて行くことができる。Garanel RucksifはDwarfの幽霊で、倒すにはレベル30代後半のパーティーが必要になるだろう



入手先：Estate of Unrestの深部にいるGaranel Rucksifから

Executioners Hood

ChainやPlateのHelmは、見た目が好みに合わないという人が多いのではないだろうか？ そんな人にぴったりの一品が、このExecutioners Hoodだ。外観はLeatherと同等で、ACもそれほど低くないので、高レベルになってもこちらを愛用する人は少なくない。



入手先：Lower GukのGhoul Froglokサイド、ghoul executionerから

Cloak of Shadow

現在のところ、戦士系にはベストといえるCloakがこれだ。ACがなんと12もある上に、DEX+13のボーナスと非の打ち所がない防具である。アイテムを所持しているNPCはさほど強くないのだが、Nagafen's LairのBatやSpiderのいるエリアをクリアできる実力が必要だ。



入手先：Nagafen's Lairのguanno herbesterから

Serpentine Bracer

ACという点においては非常に寂しいが、DEX+3／AGI+9と、それに見合うだけの性能を持つ。外観もSilverのPlateなので、全体のコーディネートも比較的容易だ。余談だが、前回紹介したShining Metalic Robesを持つthe ghoul arch magiのSpawnポイントが近いので、セットでキャンプするのがお勧めである。



入手先：Lower GukのGhoul Froglokサイド、reanimated handから

Thick Banded Belt

Flowing Black Silk Sashと並び、大変人気のあるBeltだ。このBeltだけでSTR+15のボーナスがあるため、基本のSTRが低い種族の戦士系クラスやCLRなどに需要がある。先述のMithril Two-Handed Swordをゲットしたときに、このBeltを使うと良いだろう。



入手先：Lower GukのGhoul Froglokサイド、ghoul supplierから

魔法使い向け MANAアップアイテム

魔法を扱うクラスにとって、MANAは命といっても過言ではない。ご存じのとおりENC／MAG／NEC／WIZならばINT、CLR／DRU／SHMはWISのステータスがMANAの量に影響するので、それらを上げるアイテムを集めていくことが大きな課題となる。今回は魔法を扱うクラスに有用な汎用のアイテムと、INTアップ、WISアップのアイテムを紹介する。ちなみに、INTやWISからMANAの総量を計る簡易計算式は次のとおり。

$$MANA=\frac{レベル}{5}\times INTまたはWIS+アイテムによるMANA$$

Manastone

MANAの最大値を増やすタイプとはまったく異なり、使用するたびにHP60点と引き換えにMANA20点を回復してくれるという特殊なアイテムである。つまり、HPを支払ってMANAに変換するという仕組みで、使用方法は主に二つ。

①緊急時にマナがなくなってしまった場合、敵にとどめを刺したり、Group Gateを唱えるためのマナを得る

②Chloroplast（Regenerationの上位呪文）などと併用し、マナ回復の待ち時間を短縮する



入手先：Lower GukのLive Floglokサイド、Evil Eyeから

Plantinum Tiara

魔法使い汎用のアイテムで、HP+35という点が大きな魅力だ。アイコンのグラフィックはChainのように見えるが、着用時の外観はClothと同等である。ACがほかよりも若干高い点も悪くない。



入手先：Lower GukのLive Floglokサイド、Floglok Tacticianから

Ivandyr's Hoop

使用できるクラスと種族に制限があるものの、WIS+6、INT+6の優れたEarringである。特に、HumanやOgre、Trollといった、基本値が低めの種族にとってはありがたいアイテムと言えるだろう。

ヒント① Upper Gukへの入り口周辺に出没するTrollのNPC

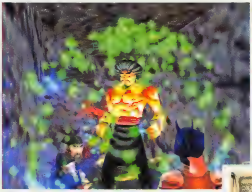
ヒント② Evil系の種族で話しかけなくてはならない（ほかの種族は襲われる可能性が高い）



入手先：Innothlue Swampのクエストアイテム

Golden Efreeti Boots

WIS+9、INT+9と、魔法を扱う者にとってはのどから手が出るほど欲しい一品である。ただし入手は非常に困難で、最低でもレベル45以上のパーティーが二つは必要になるだろう。Fire系のダメージ魔法が効かないため、戦士系を中心にパーティー編成することをお勧めしたい。



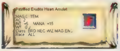
実は、戦闘に忙しく、スクリーンショットから名前がやっと判明したEfreeti Lord Djarn。レベル40代後半の2パーティーでも苦戦は必至の、レベル50のNPCだ



入手先：Nagafen's Lair深部のEfreeti Lord Djarnから

Petrified Erudite Heart Amulet

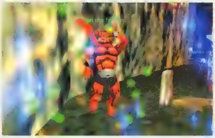
Neck（首）に装備するアイテムで、Clan Runny Eyeで手に入るBeaded Slime Necklace（INT+5）よりも優れている。Nagafen's Lairで入手可能なアイテムとしては比較的容易な部類に属し、アイコンがユニークな点も特徴。



入手先：Nagafen's Lairのkobold nobleから

Sacrificial Dagger

数多くあるDaggerの中で、INTが上昇する効果があるのがこのSacrificial Daggerだ。もう片方の手にQeynos Hillで手に入るとうわさされるGlowing Black Stone（INT+9、SV Magic+10）を持てば、合計でINT+14となり、かなりの効果が期待できる。



MistmooreのSpawnにはなぞが多く、時間経過と共に自動的に変化するケースや、Spawn場所が特定しにくいケースがいくつかある。Imp familiarのSpawn場所もここだけではない可能性があるが、スクリーンショットを参考にチャレンジしてみてほしい



入手先：Castle Mistmooreのimp familliarから

Runed Mithril Bracer



外観は水色のPlateで、WIS+5に加えSTR+3という点が大きな特徴だ。両手に装備することでWIS+10となるため、すべての回復／補助系のクラスにお勧めしたい。レベル30代半ばであれば、West KaranaにいるChief Goondaらがまれに持っているChipped Bone Bracelet（WIS+5）を狙うのもいいだろう。

画像はRuned Mithril Bracerを装備したDruid。本来、Druidはプレートを装備できないが、マジックアイテムの中にはそうしたクラス制限がないものがある



入手先：Nagafen's Lairのsolusek kobold kingから

Gem-Encrusted Scepter

1H Blunt系の武器はいくつかあるが、WISがプラスされるアイテムは非常に少ない。このGem-Encrusted ScepterはEnamelled Black Mace（DMG8、Delay28）にも見劣りしないため、戦闘にも参加する回復／補助役のプレイヤーに役立つだろう。また、いまだに出現場所が確認できていないため今回紹介できなかったが、すでにWIS+9の盾、Charred Guardian Shiledが発見されているので、これとセットで使えばWIS+14となる。



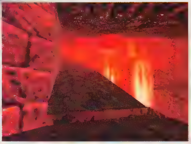
入手先：Castle Mistmooreの城内部のPrincess Cheristaから

エリートプレイヤーが目指す
ドラゴンスレイヤーへの道

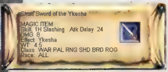
Perma FrostにいるLady Vox、Nagafen's Lair(通称、Solusek B)にいるNagafenなど、Norrathには何匹かのドラゴンの存在が確認されている。Lady Voxはアイスドラゴンで、Cleric系の魔法を使い、2万点を越えるヒットポイントを数十人がかりで削ったとしても、Complete Healで一瞬のうちに全快してしまうという、やっかいなモンスターである。この2匹のほかにも、Estate of Unrestの地下に古代竜が、Fear Planeには骸骨竜がいるとうわさされている。レベル50に近づくにつれ、いつか殺すモンスターのリストにゴシック文字で記された、ドラゴンの名前が頭から離れなくなってくるだろう。



[illegible]あるPerma Frost[illegible]Ice Giant[illegible]Ice Giantも[illegible]Cleric型や、Wizard型など[illegible]もいる



Nagafen[illegible]る。レベル[illegible]以上の凶悪な[illegible]は見破られ[illegible]Nagafenの[illegible]ることはできない


Short Sword of the Ykesha

MAGIC ITEM
Skill 1H Slashing　Atk Delay 24
DMG 8
Effect Ykesha
WT 4.5
Class WAR PAL RNG SHD BRD ROG
Race: ALL

[illegible]


Skull-shaped Barbute

MAGIC ITEM
AC 13
HP +35　SV MAGIC +10
WT 5.0
Class WAR CLR PAL SHD BRD
Race ALL

[illegible]されているが、なかな[illegible]

EQ発売後2ヵ月で早くもドラゴンが倒された!

EQのベータテスターたちの中でも、ベータ3以前から参加し、テスト終了時のレベルが40以上であったプレイヤーたちは、製品版が発売された後に遊ぶサーバーを話し合って決めた。筆者が選んだサーバーも、多数の元ベータテスターたちが参加を表明していたサーバーで、本誌特集にも何度か登場した有名なプレイヤーは全員参加している。

筆者たちのグループとあまり接点がなかった別のグループは、Veeshanをサーバーに選んだ。彼らの活躍は別サーバーにも聞こえてきて、EQVAULTという有名Webサイトに掲載されることもあった。その中でも、彼らがドラゴンを倒したというニュースほど、筆者の周りのプレイヤーたちを揺るがしたものはなかった。高レベルプレイヤーなら、だれでも“いつか殺すリスト”の筆頭にドラゴンを置いているからだ。

ドラゴンというモンスターは、プレイヤーにとって別格である。全員がレベル50の、バランスのとれたフルパーティーで挑んだとしても、1組だけでは決して歯が立たない。このクラスのパーティーが、三つや四つは必要なのだ。難易度が高いとされる、複数パーティーでの連携というテクニカルな問題はもちろんだが、それだけの人材を集められる人望や統率力も要求される。ここでいう統率力とは、人材収集型シミュレーションゲームのように数値化されたゲームデータではなく、ネットワークゲームならではの、プレイヤーとしての素質とも言える能力である。

Veeshanのドラゴン退治のニュースが聞こえてきたころ、筆者の周囲にもレベル50のプレイヤーは何人かいた。公開されたパーティーのリストを見る限り、同等のレベルの冒険者を集めることは不可能ではなかった。「先を越されて悔しい」という思いをはらすためには、日を置かずしてわれわれもドラゴンスレイヤーの仲間入りを果たさなければならない。

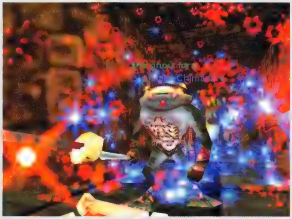
高レベルプレイヤーを抱えるギルドの間で、ドラゴン討伐の人選がひそかに行われた。さらに、情報を収集するプレイヤー、地理地形を把握してデータ化するプレイヤー、複数パーティー間の連携について作戦を練るプレイヤーという、ネットワークゲームならではの分業による一体感が筆者のいるサーバーを満たしていった。

凶暴化と弱体化が切り札となったあまりにも心ないパッチ

ドラゴンが倒されたことによる衝撃は、プレイヤーたちだけに及んだものではなかったのだろう。EQの開発元であるVerant Interactive社であっても、これほど早期にドラゴンが倒されるとは予想もしていなかったに違いない。ドラゴン討伐のニュースが伝わった直後から、矢継ぎ早に繰り返されるパッチで、バランス調整が行われた。

その中でも、「高レベルNPCの凶暴化」と「ENCのSpin系魔法の弱体化」は、ドラゴン退治を封じ込めるシステム側の切り札だった。Veeshanのグループが最初に倒したのは、ファイヤードラゴンとされるNagafenである。Nagafen's Lairの奥には、クモやコウモリなどのクリーチャーが出現する。以前は、こちらから攻撃しない限り凶暴化することはなかった。つまり、Veeshanのグループは、邪魔なクモ(といっても、レベル40以上だが)を無視してダンジョン深部まで進むことができたのだ。

ENCのSpinには、確かにバランス的な不満があった。パッチ以前にはSpinの効果が10～15秒間も継続し、その間はNPCから攻撃されることはなかったのだ。賢明な読者なら理解されると思うが、いかにドラゴンが凶



[illegible]さえ、the ghoul lord[illegible]が分かるだろうか。[illegible]ghoul lordは反則とも言えるクリーチャーで、Harm touchで即死級のダメージを[illegible]だけでなくLay on handまで使ってくる

悪な破壊力を持っていたとしても、Spinで封じ込めてしまえば簡単に息の根を止めることができるのである。

このパッチのために、筆者側のドラゴン討伐プロジェクトは有効な代案を出せないまま、無為に時を過ごすことになった。専業魔法使いの平均レベルを上げて、圧倒的な火力で対抗するしか道は残されていない。そのためには前衛となる戦士のパワーアップも必要だ。これは時間のかかる作業である。

続いて、Veeshanグループによるアイスドラゴンlady Vox退治のニュースが届いた。彼らは30人がかりの大人数+αでLady Voxを撲殺したというのだ。実はこのαというのは、EQのゲームデザイナーBrad McQuad氏のキャラクター、Araduneのことだ(これをずるいと感じるのは筆者だけではないだろう)。これだけの大人数パーティーであれば、倒れた冒険者にClericの復活魔法を使うなどして常に予備戦力を確保し、確実に倒すことができる。疲弊したパーティーとのローテーションを確立できれば、討伐は時間の問題なのだ。

その後のパッチで、しばらくの間Lady Voxは現われなくなった。筆者の周囲のプレイヤーたちの地団駄、歯ぎしり、頭かきむしりの音はNorrathの大地を覆い尽くしたのだった。仕方がないので、締め切りの都合上、「今日からGukはおれが締める」と改題して、Gukの大ボスを退治する冒険を紹介することにしよう。

2勢力が血で血を洗う抗争地 LiveサイドとGhoulサイド

ダンジョンGukは、Upper GukとLower Gukの二つのエリアで構成され、カエル型の亜人種が王国を築いている。ベータテスト時代にはGuk以外に整備されている高レベルダンジョンがなく、すべての高レベルプレイヤーがここに集まっていた。Guk Bottom(Lower Guk)で冒険をするということが、高レベルプレイヤーのステータスになっていたのである。

カエルは、Live Frogと呼ばれるFroglok種とGhoul Frogと呼ばれるGhoul種に分かれ、抗争の真っ最中だ。したがって、Ghoul種のカエルを殺すとFroglok種のファクションが上がるという仕組みになっている(その逆は不可)。圧倒的な数を誇るFroglokのファクションを下げるといろいろと面倒なため、一般的にはGhoul種が冒険者のターゲットになる。

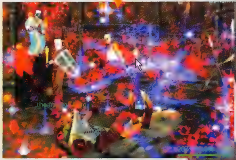
今回も手始めに、Ghoul種の首領であるThe ghoul lordに引導を渡す計画を立てた。12人の2パーティーを募った筆者たちは、前衛/治療役/攻撃魔法役/グループゲート役に分け、どちらのパーティーにも偏りがないように構成を考えた。12人で行進ができるほど通路が広くないため、途中の安全な地点で待ち合わせをすることにする。

ベッドルームの先にあるGreater Ice Boneの脇を抜けた所にタワーがあり、その手前を左に飛び降りるのだが、ここでInvisible vs Undeadの魔法が解けてしまうと、棚の上にいるGhoul Wizardにこんがりとトーストにされてしまうので注意が必要だ。その下の安全な通路に集合したわれわれは、the ghoul arch magiの居場所までカエルたちをけ散らしながら進んでいく。The ghoul lordのいる地点までは、強敵がまだまだいる。Ghoul種はshin/vis/wan/zol/dar/bok/gukの順番に強く、Ghoul wizard系はtsu/tal/urd/yun/kor/jin/gukの順となっている。このdarやkorが、lordへの道を守備しているのだ。



[illegible] Crown of the Froglok King[illegible] 大したことはないスペックだが、[illegible] ACが[illegible]ため、MNKに最適だろう




[illegible]

片方のパーティーが戦闘している間に、別のパーティーは休むという作戦でlordの居場所にまで近づいたわれわれは、いかにして3匹の敵を一度に相手にしないで済むかを考えなければならない。結局、Root&Atone(足止めした上に、攻撃しようとしていたことを忘れさせる)という作戦で分離し、1匹ずつ10分間隔でSpawnするように調整したわれわれは、the ghoul lordを何度も何度も成敗したのであった。

さて、Ghoul種に片を付けた以上、もう一方のFroglok種もどうにかしなければならない。左右のほおに魔法をぶち込まなければ、けんか両成敗にはならないのだ。Froglok種の頭領はThe froglok kingで、やっかいなことにHuge water elementalの奥に鎮座している。実際のところ、Huge water elementalはわれら12人にかかれば5秒ももたずに昇天し、大げさな名前とは裏腹な小さな体を地に横たえた。

慎重案が行き交う中でわれわれがとった作戦は、"Rock"(強襲)である。a froglok tacticianやbokに囲まれて安穏の日々を過ごしていたThe froglok kingは最後まで必死の抵抗を見せたものの、ついに崩御した。そして、性懲りもなく出現するたびに、われわれの集中砲火を浴びていた。

両勢力の首領を倒したことで平和が訪れたかのように見えたGukも、両生類の執念で再び抗争の地と化しているようである。ドラゴン退治ができない憤りを解消し終えたわれわれは、山のような戦利品を手に、玉座の後ろにある王族専用通路を使って凱旋したのだった。

[illegible]



しかし、われわれの野望は尽きることはない。改めてドラゴンへの挑戦状をしたため、準備を進める毎日である。ドラゴン退治を達成した暁には、次号以降で報告することとする。

IMPUL

まだテスト版がリリースされただけにもかかわらず、多くのQUAKERが「QUAKE Ⅲ ARENA」へ移行しているようだ。Ⅲを使った最初の大会「QUAKECON」の開催も迫っており、QUAKE界はⅢ一色に染まっている。QUAKECONでは、例年id Software社から大きな発表があるほか、1999年は日本人の参加もかなりあるようで楽しみだ。さて、今回は現在リリースされているテスト版をより深く楽しむためのノウハウ、ツールを紹介しよう。 文／tkl(竹地由典)

Q3TEST最新Tips

ユーザー側で変更可能なビジュアル処理とサウンド

テスト版(以下、Q3TEST)をインストールすると、「demoq3」フォルダができる。この中にQ3TESTのリソースが入っているのだが、このままではautoexec.cfgを認識させることはできない上、スキンやマップの追加ができない。

そこで、まず「demoq3」フォルダを「baseq3」とリネーム。これで起動時にautoexec.cfgを読みこむようになる。

次に、demoq3フォルダ内にあるpak0.pk3ファイルを展開しよう。pk3は、マップやサウンド、モデルなどのデータがまとめてある、Q3TESTの核となるファイルだ。これを展開することでマップなどの追加データが使える。ZIPを解凍できるツールがあれば展開が可能だ。

なお、Web上ではユーザーによって修正を加えられたpk3ファイルがすでに配布されている。これを導入すると、サウンドやHUD表示が変わる。中でもお勧めなのがお勧めなのが「Essobie's q3test Alteration Pak」で、これを導入するとRocket Launcher発射時に出る煙を軽減することができる。乱戦時など、煙に邪魔されずに、より良い視界で戦えるわけだ。

autoexec.cfgとは

Q3TESTは、キーコンフィグやグラフィックなど各種設定を「q3config.cfg」というファイルに記録しておき、次回起動したときにも同じ設定でプレイできるようにしている。q3config.cfgはテキスト形式で開くことによって編集可能で、すべての設定が変更できる。しかし、書き換える内容を間違うとゲームが起動できなくなる可能性も出てくる。そこで、設定したい項目の情報のみを記述したCFGファイルを別にユーザー側で作成し、起動時に自動的に読み込ませることで設定を有効にする。また、Aliasと呼ばれるコマンドを書き込んで、新しいアクションも追加可能だ。



今作では、Rocket Launcher発射時の煙がこれまでのパーティクル(ドットによる描画)では無くなり、コマンドで消せなくなってしまった。Essobie's q3test Alteration Pakを導入すると、煙を抑えられる

ダウンロードサイト

Essobie's q3test Alteration Pak
http://www.planetquake.com/ra2io/cdrom/sobpak7.zip

ベンチマークの計測はおなじみのtimedemoコマンドで

QUAKEシリーズといえば、ベンチマーク計測機能の実装も大きな特徴だが、Q3TESTにもこの機能は実装されている。コマンドはQUAKE Ⅱと同じで、

timedemo 1
demo q3test1

と入力すれば、デモが始まって平均フレームレートを計測できる。ただし、Q3TESTでは、デモはすぐには始まらない。下に示した画面のまま、数分経過した後にようやく始まるのだ。

また、8月号でも紹介したが、フレーム数を常時表示しておくコマンドもある。

cg_drowfps 1

で、右上に表示されるようになる。

このコマンドを使えば、乱戦時などの動きの激しいときにどの程度のフレーム数が確保できるかなど、アクションや状況ごとのフレーム数を知ることができる。個人的には、フレームレートは平均よりも最低どの程度確保できるかが重要だと思う。こちらのコマンドの方が役に立つのではないだろうか。



timedemoコマンドを実行すると、この画面のまま数分経過した後、計測用のデモが動き出す。ハングアップしたわけではないので落ち着いて待とう

通なQUAKER養成コラム

縦横無尽に跳びまわれ ジャンプマスター養成サイト

敵の先回りをする、欲しいアイテムに最短距離でたどり着くなど、3Dシューティングではマップ内をいかに動くかが勝敗を分ける大きな要素となる。通常の移動やジャンプに加え、ロケットジャンプなど特殊なジャンプを駆使すれば、より効率の良い動き方が可能になる。そのため、QUAKERは昔から特殊なジャンプや、それを駆使することで可能になるルートの発見に力を注いできた。

Q3TESTでも、そんなジャンプマニアたちによる情報がWeb上で交換されている。それらをまとめたサイトが、この「Jump Dammit!」だ。奇襲や巡回ルートの短縮などの参考にしてほしい。



Jump Dammit!
http://www.telefragged.com/metro/jump/

モデルビューアーが早くも登場

Q3TESTに付属しているスキンは「red」と「blue」の二つだけだが、すでにユーザーがスキンを自作しており、かなりの数がWeb上で配布されている。

この動きに伴って、モデルビューアーも配布されるようになった。「MD3View」を使えば、選択したスキンが相手にどう見えるのか簡単に確かめられる。また、自作する場合も、仕上がりを確かめるためにいちいちゲームを起動しなくて済むだろう。

SE999

情報ファイルも必要になったスキンの導入方法

QUAKEシリーズの例にもれず、Q3TESTも、Web上で配布されているスキンを導入して楽しむことができる。Q3TESTでは、スキンデータは「SiN」と同じく24ビットのTGA形式で表される。ただし、今回は少し面倒なことに、スキンの画像ファイル以外に、頭、上半身、下半身の三つの情報ファイルが必要になった。

情報ファイルは「skin」という拡張子で示され、CFGファイルと同じようにテキストから作成する。Web上で配布されているデータに、skinファイルも含まれている場合も多いが、tgaファイルしかなかった場合は自分でskinファイルを作成する必要がある。そこで、skinファイルの中身を表にして掲載しよう。

さて、スキンの導入方法だが、play.tgaというスキンを導入する場合、まず「play.tga」「head_play.skin」「upper_play.skin」「lower_play.skin」と計四つのファイルをQ3TEST¥baseq3¥models¥players¥visor¥へコピーする。後はゲーム起動後にコンソール「model visor/play」で指定すればOKだ。

ちなみに、対戦相手が使用しているスキンを自分が持っていないと全身真っ白に表示される。



対戦相手のスキンデータを持っていないと、白いボディーとして表示される



すでにかなりの数のスキンが配布されている。デフォルトのredとblue以外のスキンも試してみよう(画面はChof氏作成の「rentah」)

関連ホームページ

Quake3 Skin Arena
http://quake3skinarea.isocool.net/

Rorschachs Journal
http://www.planetquake.com/rorsach/

Quake3 Source
http://www.quake3source.com/

skinファイルの内容

ファイル名	記述するコマンド
head_play.skin (頭)	h head,models/players/visor/play.tga tag_head,
upper_play.skin (上半身)	tag_weapon, u_torso,models/players/visor/play.tga tag_torso,
lower_play.skin (下半身)	tag_weapon, l_legs,models/players/visor/play.tga tag_torso,

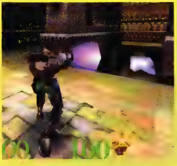
スキンの画像データがplay.tgaの場合

Q3TESTの武器はバージョンアップでこう変わる

原稿執筆時点でのQ3TESTの最新バージョンはVer.1.05。5月11日にWindows版がリリースされてから2ヵ月間バージョンアップされていないわけだが、次のバージョンに関する情報は常にWeb上に流れている状態だった。

今回は武器の仕様について分かったので、一覧にして紹介しよう。Grenade LauncherとBFGに関しては発売直前まで微調整が続くが、それ以外についてはこの仕様にほぼ決定といえる。

なお、今後の変更点として、John Carmack氏はStrafe Jumpの効果をなくす方向で考えているらしい。Strafe Jumpとは、斜め前に踏み切った瞬間にジャンプすることによって、通常のジャンプよりも加速を得るというもの。連続して行えば、超高速での移動が可能になる。Carmack氏は、Strafe Jump対策の第1弾として連続ジャンプができないように、着地後4分の1秒経たないと次のジャンプをできなくするようだ。



現時点の武器は、このPlasma Gunをはじめまだ6種類しかない。今後のバージョンアップによる追加に期待だ

今後のバージョンで採用予定の武器の仕様

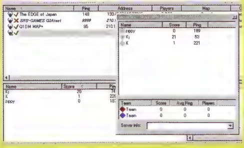
武器名	ダメージ	間隔(ms)
Gauntlet	50	400
Machinegun	10	100
Shotgun	10※	1000
Rocket Launcher	100	800
Plasma Gun	20	100
Railgun	100	1500
Lightning Gun	8	33
Grenade Launcher	100	800
BFG	40	100

※:1弾ごとの威力。1回の装てんで11弾発射



MD3View
http://q3arena.net/mentalvortex/md3view/

使えるサーバーブラウザー2本



Game Explorerは、サーバー登録さえ済ませてしまえば、シンプルな表示で使いやすい

Q3TESTに対応したサーバーブラウザーを新たに2本紹介しよう。

「Game Explorer」はフリーウェアのツールで、名前から分かるようにエクスプローラライクに使える。ただし、サーバーは自分で一つ一つ登録する必要がある。特定のサーバーしか使わないユーザーには使いやすいだろう。「XQF」はLinux用のサーバーブラウザーで、XQFを使うためには「GTK+」というツールが必要だ。

GAMESPY3Dなど、従来のツールと比べてより使いやすいものを選んでほしい。

Game Explorer
http://explorer.barrysworld.com/
XQF
http://www.linuxgames.com/xqf/

UO.net

Vol.015

1998年10月末、Abyssというサーバーが公開されたことを覚えているだろうか？ ULTIMA ONLINEのアレンジバージョンとも言えるこのサーバーが、装いを新たに現在テスト運用中である。システムの解説を含め、今回はAbyssの遊び方をレポートしよう。

文／PC Nuts

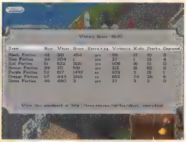
Color Warシステムも導入された血で血を洗うバトルサーバーAbyss

1998年、ハロウィーンのイベントとして3日間のみ公開されたAbyssサーバーから、まず簡単に説明しておこう。それは、Guard（衛兵）による保護が一切受けられないブリタニア世界で、モンスターなどに変身してプレイヤー同士が戦うという内容だった。モンスターに変身する仕組みは至って簡単。各地に用意された特別なMoon Gateをくぐるだけである。Ogre lordやLich Lord、Baronなど、ステータス的にも通常のキャラクターを超える存在が用意されていたため、ブリタニアの各町はこれらに変身したプレイヤーであふれかえり、地獄絵図となった。

今回のAbyssサーバーも対人戦を手軽に楽しむという点は同じだ。ただし、今度は長期の一般公開が予定されているため、ルールがきちんと整備されている。それはColor Warと呼ばれるシステムで、各プレイヤーは色分けされた八つのFaction（派閥）のいずれかに属して、互いに争うというものだ。この派閥ごとの戦闘成績は継続的に記録される仕組みとなっており、前回のAbyssのような無目的な戦いとは大きく異なる。

また、今回はモンスターに変身するのではなく、通常のキャラクターで戦闘が行われ、キャラクター育成の手間を大幅に軽減する仕掛けが用意されている。AbyssサーバーのBritainには、「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）にある各種スキルを修得するための特別なゲートが設置されている。テストサーバーやイベント時に登場したマスターゲートを知っている人は、これを思い出してもらえば分かりやすいだろう。くぐるだけでそのスキルは一気に上昇し、ほとんどの場合スキル値は100となる。つまり、瞬時に7GMのスーパーキャラクターが作成できてしまうというわけだ。

このような対人戦志向のサーバーにはまったく興味がない人もいると思うが、このAbyssはUOが秘めているさまざまな可能性を具現化した一つに過ぎないということは覚えておいてほしい。あくまで筆者の私見に過ぎないが、今後AbyssのようにUOの持つ魅力の一部に特化したサーバーが登場することはじゅぶんあり得るのだ。



Scoreが現在の成績で、Victoriesが累算の総合成績だ。つまり、現在はOrange、Purple、Redの順で強いということになる。また、この成績はOrigin Systems社のホームページ（http://town.owo.com/cgi-bin/abyss_scores.pl）からも参照可能



各スキルゲートは、関連があるものがたいていまとめられている。スキルトータル700という制限はAbyssでも同じなので、調子に乗ってくぐり過ぎないように

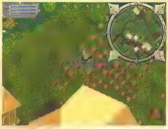
Britain北にある墓場は、町から近いこともあって常に人々がたむろする怪しいエリアだ。小競り合いが多く、通常のサーバー同様、フラグPKも少なくない（筆者はのんきに服の色を染めているだけだが）



これまでの常識が通用しない？ Abyssの正しい始め方

PK、PKKを問わず、戦闘向きのキャラクターを本格的に育成することは、一般サーバーでは非常に大変である。というのも、UOではキャラクターのスキルトータルが約700と決まっている。そのため、まじめに育成しようと思うならば、戦闘以外のスキルを一切放棄する覚悟が必要となる。つまり、Fishingにいそしんだり、Campingなどを楽しむなどという心はみじんも持ってはいけないのだ。禁欲的に戦闘に関連した重要なスキルのみを学び、暇があれば、Resist Spellを上げるために自分に攻撃魔法をかけ、召喚したデーモンと一騎打ちまでしなくてはならない。

以前はほかのスキルを近くで使用されると、自動的にそのスキルが激しく上昇してしまったため（学習効果）、「町へは行くな」「他人との関わりすら絶つべし」とまで言われていたほどだ。もちろん、養育費も決して安くはない。自力でダンジョンで稼げるようになるとしても、だれかがそれまでの費用を面倒見なくてはならない。その上、一人前になれば、それにふさわしい装備



Papuaにある秘薬とスペルブックを支給してくれる特別なStone。ダブルクリックすると両方がまとめて支給されるため、周囲にはスペルブックが散乱しまくっている



スキルゲートをくぐり完成したキャラクターの一例。どのスキルを選ぶかが悩みどころだが、魔法中心のスキルを取るのが一般的だ

も必要だ。いいよろいやマジックの武器を持たせてあげたい、解毒や回復、爆弾のポーションもいつも絶やさぬよう多めに持っていてもらいたい。そんなことを考え出すと、GM Smith、GM Alchemistのスキルを持つキャラクターを別途育てなくてはならない事態となる。

前置きが長くなってしまったが、Abyssではそんな心配は一切無用である。キャラクター作成時には、基本的に名前と容姿だけ決めれば後は適当でよい。スキルトータルが気になる人は、TacticsやMagery、Resist Spellなど必須のものを選択しておこう。それとゲームスタート地点は必ずBritainを選ぼう。先に説明したスキルを上昇させるゲートは現在のところBritainの町にしかないからだ。ちなみに、Britainの町だけは、衛兵(Guard)がいるため、一般サーバーと同様、比較的安全に歩くことが可能である。

ゲームがスタートしたら、早速キャラクターのスキル、ステータスを完成させよう。スキルを上昇させるゲートはBritain西に集中している。MageryやMeditateのスキルゲートは、Britainの魔法屋Sorcerer'sDelightの前にあるといったように、ゲートと場所は関連性が高い。普段UOをプレイしていれば、必要なスキルゲートを見つけることはさほど難しいことではない。筆者も初めてのプレイで1時間もかからずに満足のいくキャラクターが作成できた。

任意のスキルを学ぶついでに、Britain 1st Bankの西側にステータスを上げるゲートがあるので見落とさないようにしたい。これらをくぐればSTR／DEX／INTすべてが100となる。通常サーバーではありえないことだが、Abyssの世界ではこれが常識である。

キャラクターが完成したら、次は装備を整えることになる。これは自力で行おうとすると意外に難しい。非常にいいかげんに聞こえるかもしれないが、「どこかの派閥にすぐに所属してしまう」「ほかのプレイヤーにもらう」「あたりをさまよい、死体から奪い取るという」のが、Abyss流のやり方である。もちろん、特別な仕掛けも用意されている。例えば、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」で追加されたPapuaの町へ行けば、2000gpが支給されるStoneや、すべての呪文がそろったSpell Bookと秘薬50ずつが支給されるStoneが設置されている。準備が整ったら、いざ派閥の選択だ。

混とんとした戦場で思うがままに戦え

どの派閥を選択するかは自由だが、取りあえずどこかに所属して遊んでみることが大事だ。現在、どの派閥にも属さないノーカラーや、自分の派閥のプレイヤーキャラクターに襲いかかるなど、ゲームのルールを無視したプレイヤーも少なくない。せっかくルールが用意されているのだから、これにのっとって遊びたいものである。

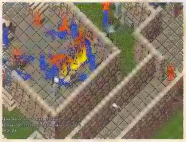
一応、派閥の選択のポイントは二つある。一つは派閥ごとに異なる支給品(表1)で、もう一つは現在までの各派閥の得点だ。テスト運用中とはいえ、各派閥ごとにプレイヤー同士のコミュニティーが出来上がりつつある。好みの雰囲気や、やり方を見つけるまでは、キャラクターを作成し直し、あちこちの派閥に所属してみるのも悪くないだろう。

派閥を実際に選択するには、Britain 1st bank近くにあるFaction Stoneをダブルクリックすればよい。ブリタニア各地には派閥ごとの城が用意されており、こちらへ自動的にテレポートされる。また、各派閥の城周辺には、通称テンプルと呼ばれる場所へのゲートが設置されている。つまり、テンプルを経由することで、各派閥は互いに行き来できるようになっているのだ。当然、このテンプルは激戦区である。

皆、いろいろアイデアを出し合って戦っているため、各地のRuneを集めた家の建設や、DragonをTameして戦闘に使うなど、面白い試みがあちこちで見受けられる。また、かなりの日本人がラグにめげずにプレイを楽しんでいるようなので、共同戦線を張るのも面白いだろう。「ここでおれが抜けたらだれがこの城を守る」などと思い始めたら、あなたも立派なAbyss中毒だ。

表1　各派閥の支給品

派閥	支給品
Blue	馬、クロスボウ、弓矢
Red	レザーの防具、包帯、スペルブック
Green	マジックの武器、馬
Purple	プレートの防具、秘薬
Orange	チェインの防具、秘薬
Bronze	馬、ボトル、すり鉢
Black	マジックの武器、馬

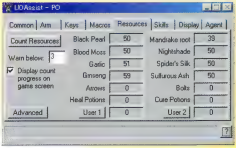

試しにBlueを選んで本拠地にテレポートしたが、なんと運悪く、Orange軍に占拠されるまっただ中であった。即座に殺され、生き返ってもまた殺される。「すいません、写真だけ撮らせてください」


Abyssとはいえ、Britainの銀行は常に人でにぎわっている。南西にある石がFaction Stoneと呼ばれるものだ。中央のStoneをダブルクリックすると各派閥の成績を見ることができる

UO Assistが公認ツールに

1999年6月上旬、高機能性ゆえに物議を醸した「UO Assist」がOrigin Systems社公認ツールに追加された。UO Assistは、Tugsoft社(http://www.tugsoft.com)によるシェアウェアで、UOと連動することでさまざまな機能を提供する。秘薬の数を自動カウント、自動All Name、上昇下降もリアルタイムで分かるスキル値表示など、高く評価された便利な機能を持つ一方、使用者と未使用者の間で不公平となる機能も少なくない。特に、ワンキーによる武器の着脱やラストターゲット機能などは、キャラクター同士の戦闘の勝敗に大きく影響するため、チートツールという認識が一般的であった。

このようなツールが公認されたことに対し、プレイヤーの間では批判的な意見も上がっているが、このワンキーによる武器の着脱とラストターゲット機能などは、UOの通常機能に追加される予定だ。実際問題、外部ツールが使用禁止となった1998年夏以降も、このUO Assistやほかのチートツールを使用するプレイヤーは依然として存在している。取締まりの困難さから考えても、通常機能として搭載してしまう方がより現実的な対応と言えよう。



秘薬をはじめ、弓矢や薬の数までカウントしてくれる。これはUO Assistの機能のほんの一例にすぎない

Blizzard

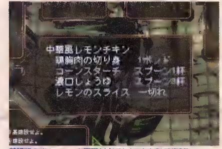
「いやあ、あのお姫様が偽者だったとはなあ……」などとSFに関する感想は人それぞれだが、ともあれ夏は七夕から始まる宇宙の季節だ。今回は、編集部に届いている「スタークラフト完全日本語版」の発売直前バージョンを基に、「STARCRAFT」が完全に日本の夏に対応しているかをチェックすることにしよう。

文／安井　勉

スタークラフト完全日本語版の完全度をチェック

CHINESE LEMON CHICKENのレシピはいかに？





英語版のブリーフィング画面(上)には、ちゃんとCHINESE LEMON CHICKENのレシピが表示される。完全日本語版(下)では中華風レモンチキンだ。ところで、この料理を作った人いますか？

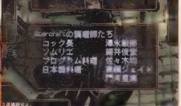
ネットワークゲームの世界では海外ゲームが主流であり、制作費と時間をかけた優秀なタイトルが日本国内のゲームプレイヤーにも支持されている。とはいえ、入り組んだストーリーのゲームやNPCからのメッセージが音声だけのものは、辞書を片手にプレイすることも厳しい。全世界で150万本以上も売れた「STARCRAFT」は、実績が示すように英語が壁になりにくいゲームである。それでも「日本語化されたらプレイする」と意地を張っていたプレイヤーも少なくなかった。確かに、シングルプレイのミッションには映画ばりのストーリーが付属しており、翻訳されればファンも増えるだろうと思われる。

「スタークラフト完全日本語版」は、「WARCRAFT II:TIDES OF DARKNESS」(以下、WARCRAFT II)の日本語化と同様に、ゲーム画面のメッセージやユニット名、音声によるせりふやキャンペーンエディタのようなツール類まで、ゲームの雰囲気を損なわないように日本語化されている。後述する気になった点を除いては、完ぺきな日本語化であり、英語を理由にプレイを控えていたプレイヤーの支持も確実に得られることだろう。

あいにく筆者は「CHINESE LEMON CHICKEN」を口に入れたことがないのだが、作り方は知っている。CHINESE LEMON CHICKENでSTARCRAFTを連想できる人はわずかだろうが、英語版STARCRAFTに隠されたジョークであり、筆者の周辺では常識となっている。

シングルプレイを選び、テランのチュートリアルミッションのブリーフィング画面でしばらく放っておくと、"Are you sure?"だとか"End of Briefing(Really)."などのメッセージが何度か表示された後に、突然CHINESE LEMON CHICKENのレシピが登場するのだ。このようなゲームと無関係のジョークを見つけるためには、多くの時間と人並みならぬ根気が必要だったことだろう。

もちろん、スタークラフト完全日本語版が「完全」と名乗るからには、CHINESE LEMON CHICKENのレシピも日本語化されていると期待して当然だろう。インストールを終え、さっそくシングルプレイのチュートリアルに挑戦した筆者が見たものは、「中華風レモンチキン」のレシピだった!!



クレジット画面には、宮崎駿やジョージ・ルーカスの名前はあっても(なぜでしょうね？)、日本語化スタッフの名前が見当たらない……と思ったら、やはり「中華風レモンチキン」のレシピの後に、その名前がズラズラと出てきました(万歳)



完全日本語版では、画面中央に表示されるメッセージだけでなく、音声も日本語化されている。声が役にはまっていて、映画のように楽しめる

しつこいクリックに反応するユニットたち

普通にプレイしていれば気付かないかもしれないが、ユニットをしつこく何度もクリックしていると、変わったメッセージを話し始める。素直に「はい！」と返事をしていたユニットが、ちょっと反抗的になったりするのだ。これはWARCRAFT IIでは関西弁で話すユニットもいたりして、古くからのBlizzardファンにはおなじみの仕様である。

ユニットの返事については、かなり完全に日本語化されている。ザーグのユニットは見た目も言語も怪獣みたいなものなので翻訳不可能だが、テランとプロトスのユニットは日本語でしゃべる。ただし、プロトス

from Far East

のユニットは音声にエフェクトがかかっており、辛うじて日本語かもしれないと感じられる程度である。テランのユニットについては、どんな返事をするのか表にしてみたので、楽しんでもらいたい。

プレイヤーに対して無機的に従属していたユニットがこぼす不満によって、「こいつらも苦労してるんだなあ」などと親近感を持てたりする。これはかなり良いアイデアだ。オリジナル版の英語のメッセージもしゃれていて好きだが、ユニットへの親しみを感じるという点では日本語の方がいい。個人的には、シナリオブリーフィングの翻訳に次いで、最も価値のある日本語化であると評価している。

気になるbattle.netへの対応は？

スタークラフト完全日本語版でも、ほかのBlizzard製のゲームと同じbattle.netに接続することができる。日本語版専用のbattle.netではなく、従来の製品のユーザーとチャットを楽しむことができるのだ。

スタークラフト完全日本語版では、漢字を使った日本語での会話がbattle.netで可能になった。英語版のプレイヤーからは文字化けとなってしまうが、battle.net専用のチャットプログラムでは、日本語が表示されるようだ。世界中のプレイヤーと対戦ができるbattle.netで、ほかのプレイヤーが読めない日本語を使うことは、賛否両論に分かれそうだ。※1

チャット時のプレイヤーアイコンは日の丸を意匠化したもので、おおむね日本人プレイヤーには好評だった。なぜかSTARCRAFTの日本チャンネル(Starcraft JPN-1)を訪問する外国人の方々にも大人気で、かなり挑戦的なメッセージをちょうだいすることになった。スタークラフト完全日本語版を使ってbattle.netに接続した場合、自動的にStarcraftJ JPN-1というチャンネルに入室するようになっている。従来の日本チャンネルとは別のチャンネルになるので、挑戦的な方々からの干渉はしばらく避けられるだろう。

残念ながら、スタークラフト完全日本語版と従来のSTARCRAFT英語版とではネットワーク対戦ができない。少なくとも、筆者が試したバージョンでは、お互いのゲーム名が見えなかった。パブリックゲームを検索しても、まったくゲームが見つからなかったことから、プレイヤー間の物理的な通信トラブルとは考えにくい。現在、STARCRAFTの最新バージョンは1.05だが、スタークラフト日本語版のバージョンは1.00のままであることが原因であると思われる。パッチについては、製品版発売前に調査したので不明だが、制式稼働後はbattle.net接続でパッチを受けられる可能性がある。※2

ウォークラフトII日本語版は英語版との対戦が可能だったことから、これは製品版で改善されていることと期待している。Macintosh版との対戦でもバージョンの問題は発生していたが、ネットワークゲームの世界で対戦不可能なローカルバージョンが増えるのは、喜ばしいこととは言えない。※3

今回は、通常のレビューでは評価されないようなポイントに絞って、完全日本語版の検証をしてみた。隠し機能に至るまで完全な日本語化の手が入れられており、かなり充実した仕事が行われている。原作のイメージを壊すことなく、日本語化するのは簡単な作業ではないのだ。ただし、battle.netでの対戦については残念としか言いようがない。

編集部注：上記の記事について販売元である株式会社ソースに確認したところ、以下の点が判明した。

※1：スタークラフト完全日本語版(以下、日本語版)は、Blizzard社が運営するbattle.netの日本語版専用チャンネル(7月27日の発売日には接続可能)を使用する。このチャンネルでは、日本語を使ったチャットが楽しめるが、このチャンネル以外でも日本語版以外のユーザーと英語でチャットが可能となっている。なお、残念ながら、対戦は日本語版同士でしかプレイできない。

※2：日本語版のプログラムのベースは英語版1.03に相当する。パッチの配布に関しては、1999年7月上旬の時点で未定。

※3：製品版でも、日本語版と英語版では対戦することはできない。





battle.netでは日本語の表示もできる。スタークラフト完全日本語版は、battle.netに対応した初めての日本語プログラム。「DIABLO」の発売から2年半もローマ字でチャットしてきたが、ついに正式に漢字が使えるようになった

テランユニットのせりふ

SCV：何だい？／もちろんだよ／指令をどうぞ／何言っているか分からないな／この辺に詳しくないんだろ／よくこんな所に押し込めたもんだぜ／でも我慢しろっていうんだろ？／狭いところは嫌いだって言っただろ、何とか出してくれよ／カボチャか何かと勘違いしてるんだろうけど、おれのケツはそんなに小さくねぇんだよ

マリーン：スタンバイOK／準備完了だ／何か撃たせてくれ／そろそろ行くか／司令官？／指令をくださるのか？／だめだ、こいつ疲れているんだ／司令官を襲うってのもありかもな／こんなクソ汚いところからどうやって出るんだ／手伝ってほしいのか？／ちぇっ、これがインプラントのためじゃなきゃ、おまえの体を穴だらけにしてやるのに

ファイヤーバット：燃やしてやる／もっとお熱いのがお好き？／何か言ったかい？／何か燃えているか？／あっはっは、思ったとおりだ／んむむ、ナパームの臭いはたまらねぇな／タバコとケムリがありゃ／おれにバーベキューにしてもらいたいか？／プロパンが何だってんだ／プロパンの備品のことか？

ゴースト：こちらゴースト／ここにいる／殺していいか？／裁きの雷(いかずち)を願ったがね／つむじ風を起こすとはなぁ／そのままで構わない／これ以上抑制剤を使うのは良くないからな

バルチャー：あ？／何がいいんだい？／どうしてほしい？／分かった、分かりました／何か入り用かい？／おれはそんな(ピー)してるヒマはねぇんだよ／おーい、せかすなよ／まとめてスクラップにされてぇのか？

シェージタング：指令をどうぞ／イエスサー／目標捕捉／目的地は？／ダッダラダーダ、ダッダラダーダ(歌)／アクセル踏んで／正義を語るってのもありだろ？／ちゃんと動いてねぇじゃねえか

ゴリアテ：システム稼働中／コムリンクオンライン／チャンネルオープン／コマンド入力可能／チェックリストSOB完了／22209スペック搭載／チェックリストプロトコル初期化／装甲レベル20000と診断／USBL選択／SDIC承認

レイス：交信準備完了／指令は何だ？／スタンバイOK／最後のメッセージが受信できなかったな、何だ？／おれのどこかそんなに気に入ったんだい？／ほかの連中と一緒にしないでほしいな／宇宙でいちばんはだれか分かっているのか？／もちろんだ／いつかは死ななきゃならないしなぁ／別にそれはそれでいいと思っているよ／待機中

ドロップシップ：聞いてるわ／何かしら？／棚の荷物を取る時は気を付けなさいね／水上着陸するなら船を用意しといてよ／気持ち悪くなったら、前にエチケット袋があるわ／ちょんと止まるまで体を丸めてしっかり乗っているのよ／座標を支持して／どこにいくの？

バトルクルーザー：メッセージを受信／ごきげんよう司令官／全員無事だ／IDを確認させてくれ／シールド、武器準備完了／シールドがないのか、仕方ない、しっかりつかまってろ／スケジュールが遅れているというのに……／副官、ちょっと失礼させてもらう／船体異常なし

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

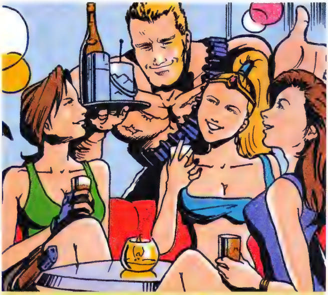
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

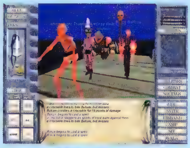
HALF-LIFE

研究所に異界の門が突如開かれた!? 人知を越える異形の生物との大激突を描く3Dシューティング。マルチプレイでは、最大32人が入り乱れての銃撃戦が楽しめる。



EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう



STARCRAFT

根強い人気を誇る、宇宙が舞台のリアルタイム戦略シミュレーション。Terran、Zerg、Protossの3種族が互いの特性を生かして種の存続をかけた戦いを繰り広げる



Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

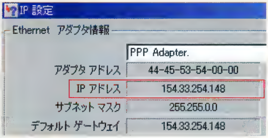
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、「Internet」「インターネット接続」と呼ばれることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、Windowsフォルダにある Winipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動しクライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

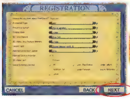
接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

アカウントの取得方法



まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI95

KALI 95
http://www.panda.co.jp/products/kali/kali.htm

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

KALI95は、ネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。サーバー名、参加プレイヤー、そして肝心のサーバーのIPアドレスが分かる。さらに、プレイされているほかのゲームのリストも見ることができる。また、ネットワームゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

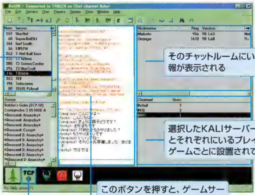


最初の起動時にユーザー情報を入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、本名など人に知られたくない情報がある場合は、適当に書いてもいい。すべての項目に書き込んだら、「OK」をクリックする。

KALI95で使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/join チャットルーム	指定したチャットルームに参加
/part	参加しているチャットルームを去る
/msg ニックネーム メッセージ	指定した人にだけ見えるメッセージを送る
/ping ニックネーム	指定した人のPING値を測定する
/games	ほかの人がどんなゲームをプレイしているのか調べる
/gamelist ニックネーム	指定した人のマシンにインストールされているゲームを調べる

画面の見方



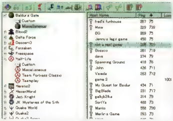
そのチャットルームにいるプレイヤーの個人情報が表示される

選択したKALIサーバーにあるチャットルームとそれぞれにいるプレイヤー数の一覧。通常、ゲームごとに設置されている

このボタンを押すと、ゲームサーバー一覧が立ち上がる

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、EnterでOKだ。また、発言入力欄には / (スラッシュ)ではじまる「コマンド」を入れることによっていろいろな操作ができる

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはKALIサーバーを選択。サーバー内には、話題ごとにチャットルーム(Channel)があるので、好きなチャンネルを選択しよう。TAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに日本人プレイヤーは多い



ゲームサーバー一覧が表示された状態。IPアドレス、プレイヤー数、接続状況などが把握できる。接続したいサーバーをダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然そのゲームの製品版をインストールしていないと起動できない

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTI PLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ。battle.netは日本語に対応していないので、チャットはすべてアルファベットで行う

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone(以下、Zone)だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi(オセロ)やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

Zoneは英語が基本言語なので、一見とっつきにくい印象を受ける。しかし、操作自体は簡単だ。最初の登録さえ済ませれば、Zoneのサイトの必要なところをクリックしていくだけで気軽にネットワークゲームを楽しめる。ゲームはすべてのプレイヤーにとって共通の言語なのだ。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

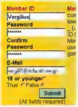
タイトル	ジャンル
QUAKE Ⅱ	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES Ⅱ	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 98	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

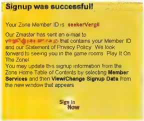
ユーザー登録の仕方



右上の「Start Here!」を選択後、表示された画面で「Sign UP」をクリックして登録画面に移動



自分が使うMember ID、パスワード、電子メールアドレスを記入し、「Submit」を押す。このとき他人と同じMember IDを入力していると、エラーメッセージが出て書き直しとなる。完了すると確認の電子メールが届く



サインアップが完了したら「Sign in NOW」をクリック。必要なソフト、プラグインがインストールされ、登録は完了だ

ゲームを遊ぶ方法



メイン画面から「Play Games」→「Games List」の順でクリックして、ゲームの一覧を表示させよう。この中から遊びたいゲームを選ぶ。右端の数字が現在の参加人数だ



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。Rookieとあるのは初心者向けチャンネルだ



ダウンロードが必要なゲームの場合は、ファイルが自動でインストールされる



インストールが完了するとこの画面に。チャンネル内のゲームルームウインドウが開く。カーソルを合わせることによって、だれがチャンネルにログインしているかが分かる。右の欄は現在参加しているプレイヤー名と、回線状況。バーが赤いプレイヤーは回線の状態があまりよくない。ルームをクリック後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

Mplayer-Japan

GameParc
http://www.gameparc.ne.jp/

完全日本語対応環境でサービス

Mplayer-Japanは、富士通が提供する無料のネットワークゲームサービスだ。用途はMSN Gaming Zoneとほぼ同じだが、こちらは日本語で楽しめる。対応ゲームはまだ少ないが、これから次々と追加される予定だ。対応ゲームの中には英語版のものもあるが、周りのプレイヤーは日本人がほとんどなので、質問すればすぐに問題解決ができるところが心強い。

起動にはクライアントソフト「GIZMO」が必要

利用するには、まずGameParcのWebサイトでユーザー登録し、さらに「GIZMO」と呼ばれるMplayer-Japan専用クライアントソフトを入手してインストールする必要がある。インストール以降のすべてのインターフェースは日本語なので簡単だ。

GameParcのユーザー登録が終われば、ダウンロードやログインネーム決定などはすべてブラウザー上で行うことができる。指示に従ってクリックしていけばよい。



ごらんのとおり完全日本語対応だ。下の「待ち合わせロビー」はいわゆるチャットルームで、情報交換や仲間探しに役立つ

Mplayer-Japan対応ゲーム一覧
(すべて無料)

タイトル	ジャンル
QUAKE	アクション
QUAKE Ⅱ	アクション
DAIKATANA	アクション
RAINBOW SIX	アクション
レクイエム 完全日本語版	アクション
ARMOR COMMAND	ストラテジー
TOTAL ANIHILATION	ストラテジー
メックコマンダー 完全日本語版	ストラテジー
COMMANDOS:THE NEXT	ストラテジー
WARZONE 2100	ストラテジー
LINKS LS '98 デモ	スポーツ
チェス	クラシック
バックギャモン	クラシック
リバーシ	クラシック
ポーカー	クラシック
ハーツ	クラシック
チェッカー	クラシック
スペード	クラシック

Mplayer-Japanの無料ゲームの中にはコインをかけてプレイできるものもある。もちろん、実際のお金をかけるわけではないのでご安心を



PRESENT 読　者　プ　レ　ゼ　ン　ト

1 新しい音の世界が広がるスピーカー&サウンドカード

ボーズ(株)

極小サイズのマイクロキューブスピーカーと、ベースモジュールの組み合わせで快適なサウンド環境を提供する「MM-2B」を1名に。

1A





1B

(株)ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

低コスト、ハイパフォーマンスを実現したA3D対応サウンドカード「SONIC IMPACT S90」PCI版を3名に。

2 セスナや旅客機を飛ばすのに最適CH社の新作コントロールデバイス

(株)トワイライトエクスプレス

世界中のフライトシミュレーターファン御用達のCH Products社。同社の新作コントロールデバイス「Flight Sim操縦桿」を1名に。



3 エピソード 1公開記念『スター・ウォーズ』グッズ大集合

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)／編集部

15年ぶりの新作となる『スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス』公開を記念して、スター・ウォーズグッズ各種をプレゼント。内訳は以下のとおり。

3A	店頭宣伝用POP ※1	1名
3B	ジグソーパズル	1名
3C	ルームアラーム(デストロイヤー・ドロイド)	1名
3D	フィギュア(アナキン・スカイウォーカー)	1名
3E	フィギュア(ジャー・ジャー・ビンクス)	1名
3F	フィギュア(バトル・ドロイド)	1名
3G	カップ(C-3PO)	1名
3H	カップ(ジャー・ジャー・ビンクス)	1名
3I	マウスパッド	3名
3J	帽子	3名



3A



3B



3C



3D



3J



3G

4 (株)サイバーフロント

傑作3Dロボットシューティングの最新作「ヘビーギア II完全日本語版」※2を3名に。



5 ボーステック(株)

歴戦の武将たちと牌を交える戦国麻雀ゲーム「麻雀天龍 2インターネット」を3名に。



6 アイドス・インタラクティブ(株)

九尾の狐や阿修羅など、ユニークなユニットが活躍する韓国製リアルタイム戦略シミュレーション「東方幻想戦記イースト」を3名に。



7 (株)アイジーエス

5,800円という低価格で良質なソフトを提供する同社のパワー・プライス・ラインから「DETHKARZ」「STRATOSPHERE」「EMERGENCY」の3本セットを3名に。



8 (株)ゲームネット・ジャパン

士郎正宗氏のコミックを原作にしたブラウザー型ネットワークRPG「仙術超攻殻オリオン」。9月に行われるバージョンアップを記念して、スタートセットを3名に。



9 (株)ソース

どこまでも広がり続ける3Dシューティングの名作「UNREAL」。サウンドトラックCD(9A)を3名に。「UNREAL TOURNAMENT」のパーカー(9B)を2名に。



9B



9A

10 (株)マイピック

本物志向でどこまでもち密さを追求する、名作ロボットアクションのシリーズ最新作「MECHWARRIOR 3」を3名に。



11

生々しいまでのリアルさが売りの3Dシューティング「KINGPIN:LIFE OF CRIME」のロゴをあしらったTシャツを1名に。



12 (株)P&A

SFからファンタジーへと舞台設定を大きく変えた、リアルタイム戦略シミュレーション「TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS」のロゴ入りTシャツを3名に。



13 ソフトバンクパブリッシング(株)

特集2でサウンドカードの評価をしていただいた西川善司氏が執筆された攻略本『ポピュラス ザ・ビギニング公式ガイド』を5名に。



14 マイクロソフト(株)

丈夫な作りでかなりの重さにも耐えられる、同社のロゴ入りバックパックを1名に。



15



グラフィック、ゲームプレイが飛躍的に向上して帰ってきたシリーズ最新作「DESCENT 3」のTシャツを1名に。

16 (株)ジャパンPRビジョン

7月17日から3日間開催されたデジタル家電の最先端イベント「AKIBAX '99」の開催を記念して、AKIBAXオリジナルオレンジカード(16A)、Tシャツ(16B)を各5名に。

16A



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を漏れなくご記入の上ご応募ください。締め切りは1999年8月24日(10月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

※1 エレクトロニック・アーツ・スクウェア提供。現物は高さ180cm×幅90cm程度の大きさです
※2 製品発売後(1999年秋)の発送になります

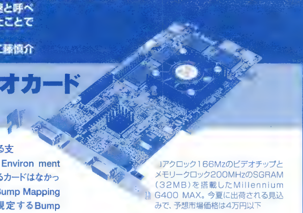
TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

待ちに待ったMillennium G400シリーズの出荷が開始された。「画質重視ならMatrox Graphics社のビデオカード」と考えているゲーマーは多いと思うが、今度のG400は違う。画質だけでなく、3Dのパフォーマンスにおいても Riva TNT2を上回り、世界最速と呼べる製品に仕上がっている。これまで未サポートだったOpenGL ICDにも対応したことで2Dと3Dの両面で死角がなくなり、Millenniumの"黄金時代"が再来する。

文／工藤慎介

Riva TNT2以上の性能を持つビデオカード Millennium G400 MAX



アクロック166Mzのビデオチップとメモリークロック200MHzのSGRAM（32MB）を搭載したMillennium G400 MAX。今夏に出荷される見込みで、予想市場価格は4万円以下

伝説のMilleniumが 3年ぶりの王座に返り咲く予感

時代の変化と共に、ビデオカードに求められる機能は大きく変化してきた。1993年にWindows 3.1がリリースされたころのビデオカードは、"ウインドウアクセラレーター"と呼ばれ、Windowsの窓処理をいかに高速に行えるかが重要だった。当時、圧倒的な処理性能で不動の地位を築いていたのがMatrox Graphics社の初代Millenniumだったわけだが、1996年に入って"3Dアクセラレーター"が登場し始めてから、Millennium神話に陰りが見え始めた。Matrox Graphics社も3D対応製品をリリースして来たものの、nVIDIA社、スリー・ディー・エフ・エックスなどの製品と比べて、性能で上回ることはなかった。1998年に発売されたMillennium G200（以下、G200）を投入した後も、Riva TNTやVoodoo2といったライバルを上回る性能を引き出すのは難しかったが、今回リリースされたMillennium G400（以下、G400）は、これまでのMillenniumとは違う。G200の弱点を克服しつつ、競合する他社のビデオカードには見られない新機能を加えて、今までにない完成度に達している。

Matrox Graphics社の販売代理店であるインフォマジックが発表した製品ラインナップは全部で4種類あり、最上位製品は32MBのSGRAMとDualHeadディスプレイ機能（二つのモニターに同時に映像の出力が可能）を装備したMillennium G400 MAX（以下、G400 MAX）となる。このG400 MAXは、コアクロックが166MHz、メモリークロックが200MHz、RAMDACが360MHz、最大解像度（2D／3D）は2048×1536ドットという仕様（クロック周波数は推測値）になっている。残りの3機種（製品名はMillennium G400）は、コアクロックが125MHz、メモリークロックが166MHz、RAMDACが300MHzとなっており、詳細な仕様についてはページ右下の製品情報を参照してほしい。

美麗なテクスチャーを表示させる Bump Mapping機能をサポート

G400の最大の売りはなんと言っても"Environment Mapped Bump Mapping"である。Bump Mappingは、テクスチャーの表面に凹凸を表現する技術の総称だ。現在発売されているほとんどのビデオカードは、擬似的表現でBump Mappingをサポートしているが、ドライバによる支援が必要なものがほとんどで、Environment Mapped Bump Mappingを行えるカードはなかった。G400は100%ハードウェアでBump Mappingを実現する上に、DirectX 6が規定するBump Mappingの最上位に位置付けられるEnvironment Mapped Bump Mappingをサポートし、より自然な浮き彫り効果が表現できる。TECHNICAL EDGEはモノクロページであるため、ゲーム画面を使った画質比較は割愛するが、10月号の特集2でさらに詳しく紹介する予定なので、実際のビジュアル効果についてはそちらを見てほしい。

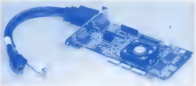
256ビットDual Busによって Riva TNT2以上の性能を実現

G400 MAXはレンダリングスピードも優れている。まず驚くのが「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」（以下、TUROK 2）のベンチマーク結果で、G400 MAXの結果はG200の2、3倍にも達する。一度の製品更新で性能がこれだけ上がるというのは驚きだ。Riva TNT2を搭載したSPECTRA 5400と比較しても、TUROK 2で最大15%、「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版では最大47%も高いフレームレートを出している。「3DMark 99 MAX」を使ったBump Mappingの計測では、最大50%も高い計測値を出しており、今後、続々登場するBump Mapping対応ゲームをプレイする際に強みを発揮しそうだ。

この大幅なパフォーマンスアップの要因の一つは、256ビットDual Busの採用にある。これまで128ビットだったビデオチップとメモリー間のアクセス幅を、2倍の256ビットにまで広げ、さらに読み書きを同時に行えるようにしている。今回のベンチマークテストの結果で、16ビットから32ビットにカラーデプスを変更しても、計測結果への影響が少ないのは、このためだろう。

ちなみに、今後リリースが予定されている、もしくは発売済みのBump Mapping対応ソフトは、「SLAVE ZERO」「DESCENT 3」「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」「エクスペンダブル」など合計20タイトルを超えており、今後もさらに増えるものと思われる。Environment Mapped Bump Mappingで表現された画像は、従来の擬似的なBump Mappingに比べて段違いに美しくなるはずだ。

G400は大変優れたビデオカードだ。DirectX 6で規定されたDXTn（S3TC）をサポートしていないことを除けば、1999年に登場するすべてのゲームを最高の環境で動作させることができそうだ。画像のクオリティーは高く、パフォーマンスも良く、現時点で唯一、Environment Mapped Bump Mappingをサポートしており、マルチモニター環境も単独で実現できる。秋にはAGP 4Xモードに対応したビデオカードの発表が控えているが、この夏にビデオカードの購入を考えているゲーマーには、G400 MAXを強くお勧めする。



DualHeadディスプレイ機能を使って、テレビに映像を出力するための専用ケーブルが付属する。通常のパソコン画面とは別に、テレビモニターでDVDを再生したり、二つのモニターに同じ画面を表示したりできる

■ベンチマークテストの結果

	TUROK 2（16ビット）	TUROK 2（32ビット）	QUAKE Ⅲ（16ビット）	QUAKE Ⅲ（32ビット）
Millennium G400 MAX	52.6fps	51.8fps	56.5fps	49.3fps
Millennium G400	51.4fps	49.0fps	53.0fps	45.9fps
SPECTRA 5400	50.1fps	45.1fps	53.5fps	33.5fps
Millennium G200	26.3fps	17.4fps	動作せず	動作せず

計測環境：CPU／PentiumIII 500MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98
ゲームの設定：1024×768ドット、Vsync off
注：Millennium G400 MAXはサンプル版を使用したため、製品版ではさらに性能が向上する可能性が高い

製品情報

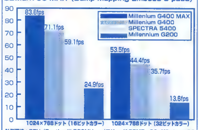
1)Millennium G400 MAX（32MB、DualHeadディスプレイ対応）
予想市場価格 4万円以下

2)Millennium G400（32MB、DualHeadディスプレイ対応）
実売価格 3万円前後

3)Millennium G400（32MB、Singleディスプレイ）
実売価格 2万7,800円

4)Millennium G400（16MB、Singleディスプレイ）
実売価格 1万9,800円

最大解像度：2048×1536ドット
対応スロット：AGP 2×／4×モード
対応API：Direct3D、OpenGL
問い合わせ先：インフォマジック TEL 03-5325-6516
URL：http://www.infomagic.co.jp/



ハードウェアの進歩やユーザーニーズの変化と共に、OSはその仕様を改良しなければならない。マイクロソフトはWindows 95のリリース後、"OSR2"というマイナーバージョンアップを行ったが、Windows 98もリリースから1年が経ち、OSR2に相当するバージョンが登場する時期を迎えた。今回は、Windows 98の基本仕様を変えることなく、いくつかの機能補強を行った「Windows 98 Second Edition」をテストしてみた。

ネットワーク機能の強化を行った Windows 98 Second Edition



英語版パッケージの写真。価格は通常版が109ドル、Update版が19.95ドル。日本語版は秋に出荷される見込みだが、価格は未定

2000年までバージョンアップが予定されているWindows 98

Windows 98がリリースされた1998年7月、マイクロソフトは次期Windowsに95／98カーネル（OSの中核部分）を使用しない方針を明らかにしていた。95／98カーネルの研究を打ち切り、NTカーネルをベースにした「NT Consumer」を一般家庭ユーザー向けにリリースする予定だった。ところが、1998年秋ごろより「Windows 2000」Consumer版のベータリリースが先延ばしになり、開発の遅れが目立つようになった。遅れの原因は、NTカーネルに、Windows 95／98並みの柔軟性、軽快性を持たせるのが、予想以上に困難なのだろう。そこでマイクロソフトは、やむなく98カーネルの改良を再開することにしたのである。それが今回のWindows 98 Second Edition（以下、Windows 98 SE）となった。

では、Windows 2000 Consumer版のリリースはいつになるのだろうか。マイクロソフトが5月末に行った技術説明会によると、少なくとも2001年になるまでは行われないようである。加えて、2000年にはもう一度、Windows 98のマイナーチェンジが行われ、「Consumer Windows in 2000」（仮称）がリリースされる見込みだ。

最大5台のパソコンで同時にインターネット接続を可能に

Windows 98 SEの主な特徴は、なんと言っても既存機能の強化と改善であるが、いくつかの新機能も追加されている。中でも最も注目されるのが「インターネット接続共有」（以下、ICS）機能だ。これは、インターネットに接続された1台のWindows 98 SE搭載マシンを、DHCP付きプロキシサーバー（またはルーター代わり）にしてしまう機能で、この機能によって、LAN内にある複数のパソコン（最大5台）で同時にインターネットへの接続が可能になる。今までは「WinGate」（価格は5,800円）のような、市販のプロキシサーバーソフトをインストールしないと、こういった機能は使用できなかったが、Windows 98 SEは標準でこの機能をサポートする。ただし、この機能を使うには、すべてのパソコンにEthernetカードをインストールし、LANを構築しておく必要がある。

では、このICS機能を使ってネットワークゲームは楽しめるのだろうか。Windows 98 SEのベータ版を使って二つの実験を行ってみた。一つはファイルのダウンロード時間の比較で、ホストとクライアントでどの程度時間に差が出るのか、もう一つは「QUAKE Ⅱ」のネットワーク対戦でどの程度のPING値が出るのかを検証した。実験1では、クライアントの所要時間がホストに近いほど、ICSが効率よく機能していると言える。実験2ではPING値が低いほどよい。

結果は右下のグラフと表のとおりで、ICSを通すとインターネット接続は若干パフォーマンスを落としてしまうようである。クライアントのダウンロード速度は、ホストの8割程度で、QUAKE Ⅱ のPING値も低下してしまった。また、ICSを使って2台以上のパソコンで同時にネットワークゲームを楽しむのは、難しいようだ。

いくつかの新機能はダウンロード可能になる

ICS機能のほかには、「NetMeeting 3」の機能がユニークだ。従来までのNetMeetingの機能に加え、新たにLANや電話回線を介してデスクトップの共有ができるようになった。これまでデスクトップの共有を行うには「pcAnywhere」などのサードパーティー製アプリケーションが必要であったが、Windows 98 SE導入後は不要になる。ただし、NetMeeting 3は、"Windows Update"（自動更新機能）でいずれダウンロード可能になる可能性が高い（6月末現在、アップデート不可）。

そのほか、新しいハードウェアのサポートがいくつか追加されているのも重要なポイントだ。新機能の一覧表に記載している"デバイスベイ"とは、今後、パソコンに搭載される予定の5インチベイのインターフェース規格で、IEEE1394を使っているため、電源が入っている状態でCD-ROMドライブやDVDドライブの抜き差しができるというもの。このほか、USBのサポートも強化されており、新たにUSBモデムが使えるようになった。

今回、Windows 98 SEを評価してみて、機能的に魅力を感じたのはICS機能で、ルーターではなくTAでダイアルアップ接続を行っているユーザーにとっては非常に便利だと思われる。ただし、複数のパソコンでゲームサーバーに同時接続したい場合、素直にルーターを購入したほうがよさそうだ。また、Windows Updateを利用するだけで、ある程度の機能の更新ができるため、ゲーム用途で必須の機能は少ないと思われる。DirectX 7.0の一部の機能が、Windows 98 SE上でのみで動作するという噂もあるが、詳細が確認できた時点で同OSへのアップデートを検討するのがよいだろう。

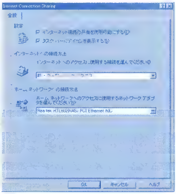
動作環境

CPU：i486 66MHz以上
メモリー：24MB（現行16MBよりアップ）
ハードディスク：アップグレード版=200～380MB
スタンダード版=335～445MB（FAT16）、310～390MB（FAT32）
URL：http://www.microsoft.com/japan/

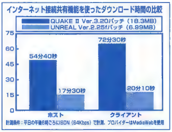
■Windows 98 Second Editionの新機能

更新されたアプリケーション	変更点	ダウンロードの可否
インターネット接続共有	最大5台のパソコンでインターネットへ同時接続が可能	No
Microsoft NetMeeting 3	デスクトップ、アプリケーションの共有も可能に	No
Dial-Up Networking 1.3	セキュリティの向上	No
IEEE1394サポート強化	ストレージデバイス、デジタルカムレコーダー対応	No
USBモデムサポート	USB Communication Device Class Ver.1.1規格のもの	No
デバイスベイサポート	本文参照	No
Wake-On-Lan	ネットワーク経由での電源管理強化	No
Microsoft Active Accessibility 1.2	使い勝手の向上	No
DCOM 98 Ver.1.3	サポート拡張	No
Internet Explorer 5.0	使い勝手の向上	Yes
Outlook Express 5	使い勝手の向上	Yes
Microsoft Wallet 3	オンラインショッピング支援	Yes
DirectX 6.1	DirectMusicなど新機能の追加	Yes
Windows Media Player	WMFファイルを始め各種のファイルサポート	Yes

※ダウンロードの可否は、6月末の時点で、Windows Updateによる機能の更新が可能かどうかを示している



インターネット接続共有の設定画面。最大5台のパソコンでインターネット接続を可能にするが、ネットワークゲームの用途ではじゅうぶんなPINGが出ないようだ



■QUAKE Ⅱサーバーを使ったPING値の比較

	CyberOZ.net
ホストのみ	140～250ミリ秒
クライアントのみ	160～300ミリ秒
同時接続	600～1300ミリ秒

計測条件：平日の午後2時ごろにISDN（64kbps）で計測

SECRET FILE #00044

F-22 LIGHTNING 3

メーカー：NovaLogic社

ジェットの速さで空を飛ぶスーパーマン

フライトシミュレーターは、空気の抵抗をものともせず、大空に舞い上がる機体の美しさが魅力だ。でも、たまにはパイロットの勇姿も見てみたいよね。そこで、機体を見えなくしてしまうチートを紹介しよう。

コードの入力方法は、ゲームプレイ中にCtrlキーを押しながらEnterキーを押し、「ghostpit」とタイプする。これでパイロットとシートだけの表示になる。なんとも心細いけれど、武器も撃てるし、ダメージも通常どおり機体で受けてくれるので安心だ。低空飛行すれば、なぜか機体の影も投影される。ところで、無敵チートは「trust no one（だれも信じない）」、クラッシュ無効チートは「I want to believe（信じたい）」など、コマンドに使う言葉が意味深だ。プログラマーの心情を吐露しているのか？



Ctrlキー＋Enterキーでこの画面を表示し、チートコマンドを入力してEnterキーを押す。当然のことながら、敵から離れたところで実行しよう

F-22 LIGHTNING 3のチートコマンド一覧

ghostpit	機体が消えて、コクピットだけの姿になる
the truth is out there	弾薬量が無限
fight the future	選択中の武器をリロードする
black oil	燃料が回復する
trust no one	無敵モード
i want to believe	墜落、衝突時のダメージが無い
this isnt happening	故障箇所の回復



パラシュート脱出をしているのではないぞ。この状態で飛んでいるのだ。そういえば「Zガンダム」でも、機体を省略したこんな描写があったよね

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00045

WARZONE 2100

メーカー：アイドス・インタラクティブ

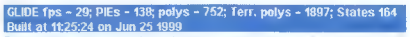
あらゆる天候状態をシミュレートせよ

「WARZONE 2100」のチートモードは、バージョンアップによって追加された機能のため、使うためには最新パッチを当てておく必要がある。アイドス・インタラクティブのサポートページから最新版をダウンロードしてバージョンアップしておこう。ゲームを起動したら「T」キーで画面下にコンソールを表示し、チートコマンドを入力するのだ。

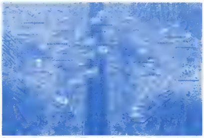
肝心のコマンドは、資源無限が「whale fin」。ミッションクリアが「hallo mein schatz」と、リアルタイム戦略シミュレーションでおなじみのものはしっかりと用意されている。



最新パッチを当てて、ゲーム中にTキーを押すと、画面の右下に小さなカーソルが現れる。すかさずチートコマンドを入力しよう



「timedemo」と入力すれば、そのときのフレームレートやグラフィック設定を一覧にして見ることができる



「whale fin」でpowerを無限にすれば、一度に大量のユニットを生産することも可能だ。数で攻めるパワーゲーマーにはお勧めのコマンドだ

WARZONE 2100のチートコマンド一覧

biffer baker	自軍ユニットが破壊されにくくなる
whale fin	powerが無限に
sparkle green	最強のユニットを生産できる
get off my land	マップ上の敵ユニットをすべて消去
time toggle	時間の停止と進行を切り替える
hallo mein schatz	次のミッションに移る
work harder	研究中の武器開発を一瞬で完成させる
timedemo	フレームレートの表示
how fast	フレームレートの表示
easy	ゲームレベルをeasyに
normal	ゲームレベルをnormalに
hard	ゲームレベルをhardに
version	プログラムのバージョンを表示
john kettley	晴れ→雪→雨の順で天候を変更

WARZONE 2100パッチ
http://www.eidosgames.com/warzone_patch.html

TOCA 2 ~REVDRIVE~

メーカー：イマジニア

まったく新しいゲームモードが出現

「TOCA 2 ~REVDRIVE~」(以下、TOCA 2)はちょっと変わったゲームで、「CHAMPIONSHIP」モードで良い成績を出すとチートコマンドが伝授される仕組みになっている。つまり、チートコマンドは、ゲームを極めてしまったユーザーがTOCA 2をさらに楽しむためのおまけコマンドなのだ。

そのため、正規のCHAMPIONSHIPモードでは使えず、練習モードである「CHALLENGE」専用となっている。CHALLENGEモードでレースを選択し、プレイヤー名の入力になったら、名前の代わりにコマンドをタイプする。「Cheat Mode Enable」と声が聞こえたら入力完了。再び名前入力になるので、ここで自分の名前を入力しよう。チートモードはレースが終わっても、同じコード名をタイプするまでは解除されない。

さて、レーシングゲームでのチートは、車を変形させたり、全コースを選択するものが定番だけど、TOCA 2では新しいゲームモードが登場するのだ。「OUCH」とタイプすると、CALLENGEモードの中に「BATTLE MODE」という新しいゲームモードが登場する。これは、サーキットを1周するタイムを競うモードだが、プレイヤー以外の全車が逆走しているのだ。つまり、迫りくる敵車を避けながら走り、ゴールするまでのタイムを競う、なんとも危ないレギュレーションとなる。なにしろ当たれば正面衝突で、車に致命的なダメージを受けてしまう。とはいっても、ライバル車はプレイヤーを狙って当ててくることはない。ベストラインをとって走っているので、プレイヤーは、コーナーではアウト側を走り、直線で端を走ればクラッシュは避けられる。

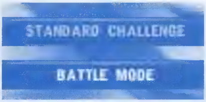
走っていて楽しいのは「HANGOVER」だ。景色が残像を残して流れ出すので、速く走っているように感じるのだ。「SKATES」と入力すれば、自車のアクセル、ブレーキ性能が倍になる。ぐんぐん敵を追いぬいて、スーパーヒーローの気分で楽しめるだろう。

TOCA 2 ~REVDRIVE~のチートコマンド一覧

OUCH	バトルモードを選べる
HANGOVER	風景に残像が現れる
SKATES	自車のアクセルとブレーキ性能が向上し、タイヤのグリップが大きくなる
TOPDOWN	GTAクラスの車を選択できる
DOUBLE	全サーキットを選択できる
CARTASTIC	全種類の車を選択できる
RUBBER	クラッシュ時、ボディがバウンドする
MOVIE	クラッシュ時、車が壊れやすくなる
HIGHJUMP	重力が小さくなり、クラッシュ時の弾け方が大きい
SKINNY	タイヤだけの姿で走る
GIRDLE	壁や縁石が高くなり、道が細くなる
TIMEOUT	実際のCHAMPIONSHIPと同じ距離でレースが開催される



名前の代わりに「OUCH」とタイプしよう。「Cheat Mode Enable」と声がしたら、Escキーを2回押してメニューに戻る



すると、さっきまでは無かったBATTLE MODEが出現している

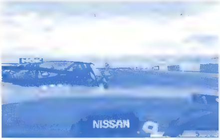


バトルモードは順位よりも1周のタイムを競うレースとなる。目を凝らしてライバル車を避けろ



「SKINNY」ではボディーが消えてタイヤだけになる。ライバルカーのボディーも消えるけれど、距離が開くと再び表示されるのだ


「HANGOVER」は遠景がぼやけて、看板類が残像を残して流れていく。光線の残像も描かれて奇麗な景色だ



「MOVIE」モードでクラッシュすると、アクション映画のようにボディーがボロボロに壊れる

GAMER'S PIT

**ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問に
お答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に
思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。**

Q 8月号の「Q3TEST」の特別企画で紹介されていた「ZDOOM」をプレイしてみたいのですが、どうすれば良いか分かりません。入手方法と、マルチプレイの仕方を教えてください。
（石川県・川村恵一）



往年の名作にさまざまな改良を加え、より深く楽しめるようになったZDOOM

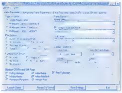


グラフィック面でも強化されており、1280×1024ドットなどの高解像度でもプレイ可能になります

A 「ZDOOM」は、「DOOM」の操作方法や画面描画などを改良したバージョンです。ZDOOMは、「GLDOOM」のようなフィルタリング処理は加わってないものの、ジャンプや高解像度対応、TCP/IPによる最大8人までのマルチプレイ、「QUAKE」シリーズでおなじみのスキン対応、Windows NTでも実行できるようになっているなど、さまざまな修正が加えられています。もちろん、DOOMと同じ設定でプレイすることも可能です。

さて、ZDOOMのプレイ方法を説明しましょう。

①まず、Iwadファイルの準備が必要です。ZDOOMのほかに、「DOOM.WAD」など「Iwad」と呼ばれるファイルを用意します。Iwadファイルは製品版のDOOMに含まれています。製品版がない場合は、シェアウェア版でもプレイすることが可能ですので、id Software社のページからダウンロードしてください



ZDOOM Launcherを使えば、マルチプレイモードやマップの選択など、手軽にゲームの設定ができます

②次に、ZDOOMを解凍します

③解凍してできたフォルダにIwadファイルをコピーしてください

④ZDOOM.EXEを実行すれば起動できます

なお、ZDOOMには、グラフィックやゲームプレイに関するさまざまなオプションが用意されています。これを設定する場合、ZDOOM Launcherというツールを使うと便利です。TCP/IPを使うマルチプレイも、ZDOOM Lanucherでマルチプレイモードを選択して、IPアドレスの設定をするだけで対戦ができるようになります。　（i pooh）

ZDOOM
http://zdoom.notgod.com/
ZDOOM Launcher
http://millennianet.com/jcuenco/zdlaunch/
シェアウェア版DOOMのダウンロードページ
http://www.idsoftware.com/archives/doomarc.html

Q サウンドカードを新しく買ったために、1枚余ってしまいました。2枚差しで使おうかと考えているのですが、ゲームのパフォーマンス上、何かメリットがあるのでしょうか？　（滋賀県・本橋大輔）

Monster Sound MX300



Sound Blaster Live! Gamer Edition



EAXとA3D、それぞれに対応したサウンドカードの2枚差しなら、どんなゲームでも良質の3Dサウンドを楽しめます

A 現在、ISAバス対応カードを利用しており、3Dサウンド対応のPCIバス対応カードを追加するというのならメリットはあります。これは、いままで経験したことのない3Dサウンド環境を手に入れることができますので、数値では表せないパフォーマンスアップが期待できるでしょう。

もし、すでに3Dサウンド対応のカードを利用しているならば、貴重な拡張スロットやシステムリソースの消費などを考えると、2枚差しによるパフォーマンスのアップは見込めません。ただし、サウンドカードの個性、現在の3Dサウンド対応状況や利用方法を考慮すると、一概にデメリットばかりとは言えないでしょう。

ここ最近、3Dサウンドに対応したゲームがかなりの数を占めるようになってきました。その3Dサウンドの拡張フォーマットが、ゲームによってEAXとA3Dに分かれているのです（両方サポートしている場合もあります）。そのため、EAXとA3Dのそれぞれに対応したサウンドカードを装着しておけば、ゲームを購入するときに迷う心配はありません。

もっとも、EAX対応の「Sound Blaster Live!」はA3Dのエミュレートを、A3D対応の「Diamond MX300」もEAXをエミュレートする予定ですから、将来的にはフォーマットによる問題は無くなるでしょう。しかし、ハードウェアでサポートする方がパフォーマンスが良いのは確かです。そのためにも2枚差しを行うメリットはあると言えます。

また、サウンドチップの個性を利用して、4スピーカーで利用できるときはEAX対応カードで、夜中にヘッドフォンで利用するときはA3D対応カードで、というような使い分けもできます。

（Fakemoon）

Q

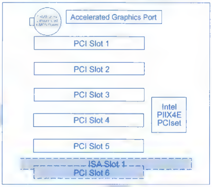
PCIバスを6本装備したマザーボード（Asus-Tek社のP3B-F）の購入を検討していますが、知人から「すべてのPCIバスが同時に使えるわけではない」と聞きました。実際のところ、どうなんでしょうか。　（佐賀県・篠山亨）

A マザーボード上のすべてのPCIバスが同時に使えるかどうかは、「IRQ（Interrupt ReQuest）」の割り当ての問題です。IRQとは、コンピューターを制御する上で必要となる割り込み信号のことです。一般に拡張カード用に割り当てられたIRQの数には限りがあり、拡張カードがどのようにIRQを消費するかによって、利用可能な拡張カードの数が決まります。

ところで、PCIカードにはマスターとスレーブが存在します。マスターはIRQを使って割り込みを要求しますが、スレーブはVoodoo 2など、基本的にIRQを要求しないカードです。原則として、大半のPCIカードはマスターになります。

さて、ご質問の「P3B-F」のPCIバスは6本で、AGPに近い方から1、2、…、6となっています。P3B-Fの場合、拡張カード用としては6個のIRQが割り当てられていますから、原理的にはすべてのPCIを同時に使用できるはずです。ところがP3B-Fでは、まずAGPとPCI-1は同じIRQを共有するため、同時に使うことができません。また、

P3B-Fのレイアウト図。PCIバスには、AGPに近い順から番号が付けられている（マニュアルより抜粋）



USB使用時には、PCI-4とPCI-5はUSBとIRQが競合するために使うことができません。もちろん、ISAカードを使用している時には、さらに利用できるIRQの数＝利用できるPCIバスの数が減ります。

BIOSで設定を行うことで解消できる場合もあります。デフォルト状態のBIOSでは、IRQの割り当てを自動化する「AUTO」になっています。しかし、PCIカードを増やすと、うまく割り当てが自動化されない場合があります。こうした場合には、スロットごとにIRQを固定することで対応します。また、USB機器を使わない場合は、BIOSでUSBを「Disable」に設定することで拡張カード用のIRQを確保することができます。　（角田一美）

拡張カードに手動でIRQを割り当てる場合には、「デバイスマネージャ」→「プロパティ」→「リソース」で、競合を確認してください



Q

ビデオカードのBIOSの更新に失敗しました。以前までは、マシン起動時にビデオカードの名称が表示されていたのですが、マザーボードのBIOSが表示されるようになりました。この状態でもWindows 98は問題なく使用できますが、何か気になります。正常な状態に戻す方法はないのでしょうか？　（東京都・赤井健一）

A ここではビデオカード名が記されていないのではっきりとは言えませんが、BIOS更新に失敗すれば、何らかの症状が出るはずです。まず、Windows 98が正常に動作しているかどうか調べてください。

一度「画面のプロパティ」をよく見てください。「画面の領域」で高い解像度が使えなくなっていたり、「色」で32ビットカラーの表示ができないなどのトラブルは発生していないでしょうか。本当に問題が無いとすれば、おそらくBIOSは正常に更新されています。逆に、どこかにトラブルが発生している場合、BIOS更新に失敗している可能性があります。

BIOS更新失敗時の症状については、ビデオカードの種類、組み合わせるマザーボードの種類などによって異なりますので、はっきりとしたことは答えられません。最悪の場合はパソコン自体が起動しなくなりますし、そうでなくとも、表示状態または表示設定変更時などに必ず何らかの問題が発生します。残念ですが、BIOSの更新に失敗して障害が出た場合には、メーカーに修理を依頼するしかありません。　（角田一美）

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	収録タイトル
DESERT FIGHTERS	DESERT FIGHTERS
DRAKAN	DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
FIRSTQUEEN	ファーストクイーン ～ザ・ニューワールド～
HEAVYGEAR2	HEAVY GEAR II
JACK NICKLAUS6	Jack Nicklaus 6:GOLDEN BEAR CHALLENGE
NFS_HIGH STAKES	NEED FOR SPEED:HIGH STAKES
ODN	ODN接続サインアップキット
RE-VOLT	RE-VOLT
ROGUE SQUADRON	STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D
SLAVE ZERO	SLAVE ZERO
SUBMARINE TITANS	SUBMARINE TITANS
SW PHANTOM MENACE	STAR WARS EPISODE I:THE PHANTOM MENACE
SW RACER	STAR WARS EPISODE I:RACER
TANAKA	TANAKA
THRUST	THRUST, TWIST'N TURN
WARHAMMER40000 ROW	WARHAMMER 40,000:RITES OF WAR
WINZIP	WINZIP
X-WING ALLIANCE	STAR WARS X-WING ALLIANCE

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

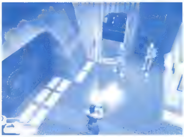
必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームタイトルの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

アクションアドベンチャー STAR WARS EPISODE I:THE PHANTOM MENACE

1999年最大の話題作と言っても過言ではない、映画『スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス』。この映画のストーリーをゲーム上で再現しているのが、このタイトルだ。ライトセーバーで敵の攻撃をはじく快感を、しっかり味わうことができる。もちろんフォース(理力)の使用もOKだ。

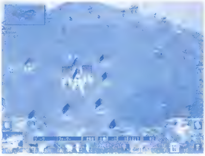


インストール方法
①付録CD-ROMのSW PHANTOM MENACEフォルダに収録されている[PHANTOM.EXE]をダブルクリックしてください

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROL OPTIONS」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左回転
→キー	右回転
Alt+左右矢印キー	左右へ並行移動
Shift+↑キー	走る
Ctrlキー	武器の使用
Xキー	ジャンプ
Spaceキー	作業する
−、＋キー	使用武器の選択
1〜6キー	使用武器の選択
Zキー	フォース発動
Escキー	OPTIONS MENU表示
F5、Qキー	クイックセーブ
F7キー	画面を暗くする
F8キー	画面を明るくする

リアルタイム戦略シミュレーション ファーストクイーン ～ザ・ニューワールド～



やり込むほどに面白くなる奥深さと、インストール無しで簡単にプレイできる手軽さを兼ね備えた戦略シミュレーション「ファーストクイーン ～ザ・ニューワールド～」。日本語でのヘルプメッセージが表示される上、マウスクリックだけでゲームを進めていくことができるので、初めてのプレイでも戸惑うことはないだろう。

インストール方法
①付録CD-ROMのFIRSTQUEENフォルダに収録されている[READ_INS.TXT]を参照の上、FIRSTQUEENフォルダの中のFQNWWフォルダ内にある[FQNEW.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

地表を左クリック	押している間、コントロールキャラクターを移動させる
画面の縁をクリック(左右ボタンとも)	マップをスクロールさせる
画面の縁以外をクリック	マップの視点を回転させる
左右同時にクリック	コントロールチームを移動させる

※各アイコンにカーソルを合わせることによって、画面下にアイコンの説明が表示されます。

3Dアクションアドベンチャー DRAKAN : ORDER OF THE FLAME

ドラゴンに乗って、迫力ある戦闘と優雅な飛行を楽しむことができる3Dアクションアドベンチャー。ドラゴンの背中を降りて、地上でのなぞ解きやアクションを堪能することも可能だ。ファンタジー世界の雰囲気が見事に再現されたゲーム空間を、その目で実際に体験してほしい。



インストール方法
①付録CD-ROMのDRAKANフォルダに収録されている[DRAKAN DEMO2B.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」で変更可能です。

Eまたは↑キー	前進
Dまたは↓キー	後退
Sまたは←キー	左へ移動
Fまたは→キー	右へ移動
Gまたは右Ctrlキー	下降、かがむ
Tまたは右Shiftキー	上昇、ジャンプ
左Shiftキーまたは(テンキーの)0	静かに歩く
マウス右クリック	第1武器での攻撃
マウス左クリック	第2武器での攻撃
EndまたはIキー	所持品表示
EnterまたはSpaceキー	作業する
Hキー	Health Potionの使用
]または[キー	使用武器の選択
Tabキー	マップ表示
Qキー	クイックセーブ
Escキー	ポーズ、メインメニューに戻る
F5キー	スクリーンショットの保存

レーシング NEED FOR SPEED:HIGH STAKES

グラフィック、スピード感をさらに進化させた「NEED FOR SPEED」シリーズ最新作。デモ版ながらもリプレイ機能が使用できるので、自分の走りをさまざまなカメラアングルでチェックすることができる。壁やほかの車と接触すると派手に生じる火花が気分を盛り上げるが、車体へのダメージが確実に蓄積されるので注意しよう。

インストール方法
①付録CD-ROMのNFS_HIGH STAKESフォルダに収録されている[NFSHIGH STAKES.EXE]をダブルクリックしてください。



操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Controllers...」で変更可能です。

↑キー	アクセル
↓キー	ブレーキ、バック
←キー	左折する
→キー	左折する
Spaceキー	ハンドブレーキ
Cキー	視点切り替え
Escキー	ゲームメニューの表示
Hキー	ホーンを鳴らす
Bキー	後ろを見る

収録ソフトのインストール方法

DESERT FIGHTERS
①付録CD-ROMのDESERT FIGHTERSフォルダに収録されている[DESERTFIGHTERSPREVIEW.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.104、105の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

HEAVY GEAR II
①付録CD-ROMのHEAVYGEAR2フォルダに収録されている[HG2_DEMO_US.EXE]をダブルクリックしてください。
②[HEAVY DEAR 2 DEMO版キー配置.DOC]を参照の上、[HEAVYGEARDEMOCONTROL.DEF]をインストール先のフォルダ内にコピーしてください。

Jack Nicklaus 6:GOLDEN BEAR CHALLENGE
①付録CD-ROMのJACK NICKLAUS6フォルダに収録されている[JACK6_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RE-VOLT
①付録CD-ROMのRE-VOLTフォルダに収録されている[RE-VOLTDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D
①付録CD-ROMのROGUE SQUADRONフォルダに収録されている[ROGUEDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にある[ROGUE_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※3Dアクセラレーターが必須です。

SLAVE ZERO
①付録CD-ROMのSLAVE ZEROフォルダに収録されている[SLAVEZEROBETA.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

SUBMARINE TITANS
①付録CD-ROMのSUBMARINE TITANSフォルダに収録されている[AVSTTECHDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

STAR WARS EPISODE I:RACER
①付録CD-ROMのSW RACERフォルダに収録されている[RACERDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※3Dアクセラレーターが必須です。

TANAKA
①付録CD-ROMのTANAKAフォルダに収録されている[TANAKAPCDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

THRUST, TWIST'N TURN
①付録CD-ROMのTHRUSTフォルダに収録されている[THRUSTT.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中のGAMES¥TRUSTTTフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

WARHAMMER 40,000:RITES OF WAR
①付録CD-ROMのWARHAMMER40000 ROWフォルダに収録されている[ROWDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

STAR WARS X-WING ALLIANCE
①付録CD-ROMのX-WING ALLIANCEフォルダに収録されている[XWADEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※ジョイスティックが必須です。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

「QUAKE Ⅲ ARENA」のテスト版がMacを優先してリリースされるなど、ここ最近Macの3Dアクション／シューティングが活気付き出している。年末にかけて何本もの3Dゲームの発売が予定されているが、今回はすでに発売されている3Dゲームのうち、人気の高い2本を紹介しよう。
（文／nao）

第7回 DARK VENGEANCE／BUGDOM

そう快な操作感と華麗なグラフィックを楽しもう

DARK VENGEANCE

Reality Bytes社と聞いて、懐かしいゲームを思い出す読者もいるだろう。そう、比較的初期からMacとWindowsの両方で3Dゲームをリリースしているメーカーだ。昔からのMacゲーマーなら「SENSORY OVERLOAD」などで遊びまくったものだ。その後、「HAVOC」（Windows版はいち早くDirectXに対応したことで知られる）辺りからMacとWindowsをほぼ同時にリリースするようになった。Macゲーマーにとってはありがたい会社だ。

さて、「DARK VENGEANCE」だが、3月号で一度紹介している。このときはWindows版 Ver.1.0を対象としたレビューだったが、その後すぐにMac版もリリース。さらに、最近になって両OS版共Ver.1.2へアップデートしたほか、Mac版の正規輸入版も発売された。

また、「The Dark Vengeance Net Pack 1」なる追加モジュールもリリース。これには、マルチプレイ用の追加マップや、スキンをカスタマイズするためのチュートリアルが含まれている。なお、これらのファイルは、アメリカでの発売元MacSoft社のホームページからダウンロードしよう。

マウス使用やカメラアングルなど大きな変更が加えられたVer.1.2

ゲームの内容については、3月号の紹介記事を参考にしていただいて、新しいバージョンでの変更点をまとめてみよう。

Ver.1.2での最大の変更点は、コントロールオプションの追加だ。これまでは基本的にマウスを使う必要がないゲームであり、まさにそれが特徴だったのだが、今回フリールックをサポート。これまでは左右の向きだけだったが、自由に視界を変えられるようになった。

また、カメラの設定もできるようになり、戦闘時に敵と自分の位置関係が分かりやすい真上からの視点への自動切換えや、視界の広さなどが自由に選べる。さらに、攻撃ボタンを押すとプレイヤーの上半身が透明化する機能が付いた。ずうたいの大きなNanoc（Gladiator）を使っている時は特に便利である。

これらの機能は、オプションメニューでモードを変えれば自動的に最適な設定を選んでくれる。マウスを活用したければMouse Freelook、キーボードを使いたければEnhanced Keyboardで、従来の操作と視界でプレイしたければDV Classicを選べばいい。もちろん、項目ごとにカスタマイズすることもできる。

DVFinderも開発中

マルチプレイに関しては、両方のOS間でのクロス対戦が可能になっている（当然だが、バージョンがそろっていないと対戦はできない）。また、このバージョンからGAMESPY3Dに対応するようになった。Windows用のツールなので、一見関係無いように思えるが、GAMESPY3Dを使うとMacサーバーの情報も知ることができる（ただし、マスターサーバーから見えるようにする設定が必要）。つまり、サーバー設置者にとっては、自分のサーバーがより利用されやすくなるわけだ。これはMac、Windowsどちらの設置者にとってもうれしいだろう。

なお、Ver.1.2のリリースノートによれば、開発元はQ3Finderなどのサーバーブラウザー作者のScott Kevil氏と共同でDV Finderを開発中とのことである。

Ver.1.0



Ver.1.2



新バージョンでは視界がより広くなった。戦闘時に敵が視界から外れて見失ってしまうようなことがなくなり、ゲーム性が格段に上がったといえる



マウスでのフリールックで、足元や天井などが簡単に見れる。さらに攻撃ボタンを押せば上半身が半透明になって、正面の敵が見やすくなった

BUGDOM

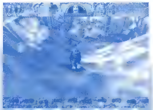
「Macでしかゲームを作らない」と公言してがんばっているPangea Software社の最新作「BUGDOM」を紹介しよう。同社の作品には恐竜が主役の3Dアクション「NANOSAUR」があり、iMacユーザーならよくご存じだろう。最近では、旧作の「WEEKEND WARRIOR」をフリーウェア化して話題になった。

BUGDOMは、美しいグラフィックとファンタジックなキャラクターで子供から大人まで楽しめる3Dアクションである。

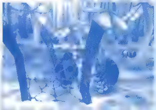
虫たちの王国Bugdomでは、Rollie Polly（イモ虫）とLady bug（てんとう虫）たちが平和に暮らしていた。しかし、ある日突然Fire Ants（アリ）の一軍の侵略によって、Lady bugは捕虜となってしまい、ほかの虫たちも敵に操られるようになってしまった。プレイヤーは、イモ虫のRollie McFlyとなってBugdomに平和な日々を取り戻すべく、敵の親玉Thoraxを倒す旅に出る。

見かけだけでなくアクションも明快だ。敵への攻撃方法はキック、ボール上に丸まってぶつかる、お供のBuddy Bugs（ハチ）に攻撃させるの3通り。アイテムは、道に落ちているクルミをけって割ると出現する。途中クモの巣のおりに捕まっているLady bugを救出しつつゴールを目指すのだ。

面のクリアは、その面固有の任務が終了するか、あるいは出口を通るかで達成される。文章では伝えにくいが、ほのぼのとしたグラフィックとは裏腹に、なかなかそう快感のあるゲームである。



プレイヤーはこのRollie McFlyとなる。巨大な人間の足が出現するなど、虫サイズの世界を冒険するのだ



Lady bugは、草の根元に張られた、くもの巣のおりに閉じ込められている。お供のBuddy Bugsと協力して救い出すのだ

関連ホームページ		
	Reality Bytes社 http://www.realbytes.com/	MacSoft社 http://www.wizworks.com/macsoft/
	Pangea Software社 http://www.pangeasoft.net/	JapanCentral.com（国内販売元） http://www.japancentral.com/

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

発行元が変わったので、編集スタッフやライターの方々も変わるのかと思い、不安でしたが、編集後記のページを見て安心しました。（北海道・磯部健一）

一部リニューアルした『Play Online』ですが、上記のようにリニューアルに関するコメントのほかに、「7月号が手に入らない」といった声がはがきで数多く見受けられました。6月号を発行後、版元変更に伴う1ヵ月の準備期間が必要だったため、7月号は発刊していないというのが真相です。手に入れていない方も、安心してください。（ヤナギ）

Voodoo3、Riva TNT2、Savage4のいずれかの購入を検討しているのですが、少ない予算で3Dゲームを快適に楽しむには、どれがいいのですか？（東京都・石田靖）

少ない予算ということであれば、1万～1万5,000円で購入できるSavage4に決定ですが、「QUAKE Ⅲ ARENA」のような3Dゲームを快適にプレイしたいのであれば、Riva TNT2を強くお勧めします。32MB版は2万5,000円以上しますが、16MB版であれば、2万円以下で購入できます。15歳の石田君には高い買い物かもしれませんが、AGP 4×モード対応製品が登場する9月まで待てば、値段は大幅に下がっていると思いますよ。（坂之上）

月に1回、友人7人でパソコンを集会場に持ち寄り、LANを組んでゲームを楽しんでいます。また、ゲームを買うときには『Play Online』を参考にして、今度はどのゲームで対戦するか決めています。今後もゲームの参考書にさせていただきたいので、特集の攻略も楽しみです！（岐阜県・小野木徹）

インターネットを介して気楽に楽しむのもいいですが、みんなで集まってわいわい楽しむのもいいですね。アクションゲームなどは、上級者のプレイを後ろから見ているだけでも非常に参考になります。遠方からライバルが遊びに来てプレイを披露してくれたときには、研究材料として役に立ったものです。しかし、それ以上に画面でのチャットとは違った生の会話を楽しむことができ、有益なひとときを過ごすことができました。チームプレイでち密な作戦が実行できるのも○。（ま）

コンシューマーゲーム（DC、PS）ばっかりやっている友達をPCへ引き込みたいが、説得するもなにも、始めから耳を貸さない。どうしたもんだろうか？（兵庫県・栗林幹雄）

そういう相手は強引に説得しない方がいい。出会い頭、いきなり「KINGPINって、なんかいいよね？」と言うと、「なにそれ？」と十中八九聞き返してくるので、そっけなく「知らなきゃいいや」と答えよう。こういう変化球的応対が逆に相手の好奇心を刺激するはずだ。後は、押したり、引いたり好きなようにしてみよう。（長尾）

「QUAKE Ⅲ ARENA」のテスト版にはまりました。QUAKEシリーズ初心者で殺されまくってますが、めちゃくちゃ楽しいです。フリーターという身分を利用して、テレホーダイ時にずっとやってます。（東京都・Keis）

QUAKEワールドへようこそ！ 3Dシューティングはプレイすればした分、テクニックを知れば知った分、確実に上達できるジャンルです。今からやり込めば、製品版発売時には1人前以上のQUAKERになれるでしょう。連載コーナーのIMPULSE 999では、「読めば読んだだけ強くなれる／楽しめる」を合言葉に最新のTipsやテクニックをお届けしていきますので、ご期待ください。（ふく）

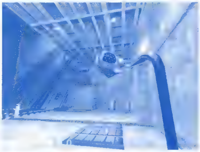
復活おめでとうございます。このタイムラグが非常に長く感じられました。頑張ってくださいね。毎月24日楽しみにしてますから。（大阪府・西岡淳）

温かいお言葉をありがとうございます。私たちにとっても、再び皆さまからのご支持をいただくことができ、とてもうれしく思います。これからも頑張りますので、よろしくお願いしますね。ぜひぜひ。（K児）

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

「HALF-LIFE」にて、後ろから追って来るHeadCrubを手榴弾で粉々にして、向こうの廊下に走っていこうとしたら、HoundEyeが急に現れた。攻撃されないように気を付けながら9mmHandGunでぶっ殺してやった。ふと、その下にある箱を壊してみたら、ちょっと驚くことがおきた。死体が宙に浮いたまま、下に落ちてこないのだ。見上げると、何か不思議な力が働いているように見えて、異様な感じがする。（静岡県・呉栄金）

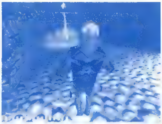


3Dのゲームでは、たまにこういったことが起きますよね。そんなときに、戦闘中であっても見とれてしまって、ピンチに陥った経験がだれでも一度はあるでしょう。後でゆっくり鑑賞できるよう、スクリーンショットに収めておきましょう。

Reader's Review

THIEF：THE DARK PROJECT

一見、3Dシューティングと間違えそうな画面だけれど、内容はまったく違っている。西洋風の世界で、警備の兵に見つからずに宝物を盗み出すゲーム。隠密行動の緊張感がたまらないのだ。じゅうたんの上では足音がしないなど、細かな点に気を使ってあるで、プレイする側でも工夫する楽しさがある。敵の反応がさまざまで、こちらの対応もいろいろ考えられるところが、また面白い。武器の隠し場所などが難しく、すみからすみまで探し回らなければならないのが少しつらいが、全部手に入れておきたい。とにかく、この薄暗い空気と、ひそひそと聞こえてくる話し声の雰囲気がたまらないので、ぜひ部屋の電気を消してプレイしてもらいたい。（埼玉県・中山宏）



音響効果にも力の入っているTHIEF：THE DARK PROJECT。アイドス・インタラクティブホームページには詳細なゲームガイドが掲載されているので、もし行き詰まったら参考にしてほしい

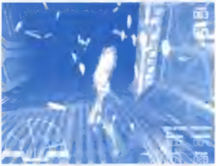
読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

プレイヤー言いたい放題

せっかく高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思いきって買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直な意見を紹介するコーナーが新たにスタートします。毎回編集部からゲームタイトルを提案しますので、そのゲームに対しての感想、意見をお送り下さい。

■現在は以下のタイトルについて募集しています。奮ってご応募下さい。

ALIENS VERSUS PREDATOR



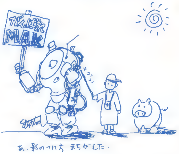
セガラリー2



ダークアイズ



マシーネンクリーガーの連載のために買いました。Macユーザーなので、Macのゲームレビューも載せていただければ、もっと楽しめるのですが。
（大阪府・村尾愉）



PO.NET NEWS

レベル9のDruidで「EVERQUEST」を楽しんでいます。Steamfontで狩りをしていると、前方から裸のGnomeが走ってきて、死体の回収を手伝ってくれと話しかけられました。場所は「LesserFaydarkのBlownieの小屋だ」とのこと。……そこは以前、瞬殺された所。「難しいね」と答えると、走り去ってしまいそうになったので、あわてて呼び止め、Camouflageで透明にできると伝えました。現場に向かう途中、「Corpseコマンドを使うんだよ」と何度も言い聞かせ、回収開始。しかし次の瞬間、彼の体力は一瞬にしてゼロに。「その場でLootしたら姿が現れちゃうよー」と言うと、「そんなことは初めて知った」と……。あれほど言ったのになぁー。でも、次のチャレンジで無事回収。お互いの旅の安全を祈って別れのあいさつをし、骨のかけらをいくつかもらいました（笑）。人助けは気持ちがいいですね。
（東京都・皮職人）



Zoneの壁のすぐそばにあるため、移動の際には注意しよう。ここのガードは、レベル20からConsiderしても赤の表示だ

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

裏技伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

Player's Suggestion

BALDUR'S GATE

英語力ゼロで始めた「BALDUR'S GATE」。途中、仲間のレンジャーに突然襲われたりしながらも、ようやくBALDUR'S GATEに到着。いよいよ何をすればいいのか分からなくなってしまいました。日本語版！早く出てくれ！！英語版で育てたオイラのクレリックは日本語版でも使えるんでしょうか？ それだけが気掛かり。
（大阪府・中村壱）



難解な英語で会話の進む「BALDUR'S GATE」。残念ながら、日本語版の発売は9月に延びてしまったが、英語が苦手な多くのプレイヤーの期待は高まるばかりだ

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011
東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
Play Online編集部
○○○○係
または
information@play-online.com

なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、左記の電子メールアドレスまでご連絡ください。なお、応募はプロ・アマは問いません。皆さまからのご応募をお待ちしております。

私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション

Takahiro Misu

三須隆弘の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、3Dシューティングを得意とし、マニアックなゲームの攻略記事で活躍する三須隆弘氏に、対戦にハマるきっかけとなったゲームとの出会いを振り返ってもらった。

少年の心を持った大人と言えば聞こえはいいけれど……

今から5年くらい前。「BattleTech」というアミューズメント施設が、私と友人たちとの間でちょっとしたブームになっていた。多いときには6人くらいで連れ立って、渋谷や横浜の施設に足を運んだ。いい年した兄ちゃん、姉ちゃんたちが大騒ぎしながら、簡単に言ってしまえばガンダムごっこに興じていたわけだ。

このBattleTechは、Mechと呼ばれる、戦車に足の生えたようなロボットを操縦し、敵を撃破するシミュレーションゲーム。自分の搭乗するMechの種類から、天候や地形などのバトルフィールドまで細かくカスタマイズでき、8体のMechによるデスマッチだけでなく4対4のチーム戦でも遊ぶことができた。

1ゲーム1,000円で、制限時間は10分。時間内なら何度でも再参戦できた。操縦方法は複雑だったが非常にリアルで、大きな施設でしか味わえない、独特の演出もゲームの興奮を盛り上げていた。未来っぽい制服を着た係員にブリーフィングで操縦説明を受け、コックピットのハッチを閉めれば、気分はすでにロボットアニメの主人公。インカム(マイク付きヘッドフォン)を持ちこめば、仲間と通信をすることもできた。マイクに向かって「ザクとは違うのだよ……ザクとは」とうれしそうに叫ぶ、20歳を大きく超えた大人たちの姿は少々不気味で、はたから見れば砂場で楽しそうに遊ぶ園児となんら変わりがなかったと思う。

そんなボンクラ加減も最高潮に達したある日、知り合いのライターの家で、あるパソコンゲームを見せてもらって驚がくする。それが「MECHWARRIOR 2」(以下、MW2)だった。(当時としては)最速のPentium 90MHzパソコンが描画する、(あのころにしては)超リアルなグラフィックに、たちまちとりこになってしまった。私の中では、パソコンといえばMSXで止まっていたので、そのジェネレーションギャップに、ただただ驚くばかり。そして何より、家でBattleTechが好きなだけ遊べるという感動。1,000円という決して安くない金額を払わなくても、わざわざ横浜や渋谷に友人を集めなくても、好きなだけプレイできてしまうなんて!



MW2は日本語版と英語版が発売されており、さらにDOS版とWindows版に分かれていた。DOS版のほうが、KALIを使ったインターネット対戦が簡単にできたのだ



鈍重な巨大ロボット、Mech。このもっさりした動きが、当時は抜群にリアルに思えたのだ

手探りで楽しんだインターネット対戦

一気に高まった物欲がはじけ、翌週には貯金をおろして、最新式のパソコンを購入。そこからMW2ざんまいな日々が続いた。最初はシングルプレイを遊びまくり、それに飽きるとKALIを使ったインターネット対戦も試した。あのころのゲームは皆そうだったが、インターネットによるネットワーク対戦はまだ一般的ではなく、あくまでLAN対戦をメインとした作りになっていた。無理やりにインターネットで接続しているわけだから、通信切断は頻繁に起こるし、ラグも大きくて対戦できる人数も少なかった。しかし、仲間と苦労しながら手探りでゲームに熱中していたこのころが、いちばん楽しかった気もする。

その後、このMW2熱はそのまま「QUAKE」へと受け継がれ、さらにパソコンゲームに対する勢いがヒートアップ。スティーブン・セガールもビックリの暴走超特急ぶりを発揮し、電話代から新型ハードまで、とにかく金を注ぎ込み、睡眠時間と仕事を減らしてゲームに没頭した。まさにやめられない、止まらないという状態。今でもどっぷりと3Dシューティングにハマっている。ちなみに、私にMW2を紹介してくれ、同じようにQUAKEで暴走を始めたライターの友人だが、彼は白内障にまでかかり、「人間やめますか、それともゲームやめますか?」となるに至るが、それはまた別の話……(ネバーエンディングストーリーの曲、流れる)。

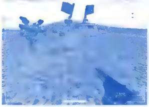


シングルプレイでは索敵、偵察、援護、強襲といったさまざまなシナリオが楽しめた。しかし、インターネット対戦のパフォーマンスはいまいちで、KALIを使った接続方法も複雑だった

ネクストインビテーション これに期待!

ヘビーギアII　完全日本語版

とにかく巨大ロボットを自在に操りたい、という欲求をかなえてくれそうな予感がする「ヘビーギアII　完全日本語版」。「MECHWARRIOR 3」も悪くないんだけど、やっぱり完全日本語版ということで、こっちのほうに期待してしまう。英語版での操作関係の不具合も直っているはず。ただ、日本語ローカライズって時間かかりそうで……、1年半以上もかかった「スタークラフト」の例もあるし。頑張れ、日本語版開発チーム!



前作から描画エンジンやシステムなどを一新。英語ではなかなか難しいストーリーやゲーム中のセリフなども、すべて日本語化されることで、よりいっそうヘビーギアの世界を楽しめることだろう。1999年の秋に発売予定だ

PROFILE

三須隆弘
アス[illegible]のゲームライターへ。現在は[illegible]などをメインに執筆している。[illegible]E」と「[illegible] PREDATOR」[illegible]ったゲー[illegible]MSX[illegible]なんです。「進め～進め～[illegible]～♪」とBGMにあわせて歌いながら[illegible]スを倒した日々!……とか書いてもボツになりそうなので、やめました。

文／菅原有香

第15回 返答のバリエーションを覚えよう<EVERQUEST編 VOL.5>

「EVERQUEST」で最近問題になっているのが、言語の壁。一部のサーバーでは、英語を得意としない日本人プレイヤーと英語圏のプレイヤーの間に、大きな摩擦が起こっているという。しかし、コミュニケーションはネットワークRPGの大きな楽しみの一つである。当コーナーで紹介する英語表現を気軽に活用して、ぜひ分け隔てなくさまざまなプレイヤーとの接触にチャレンジしてほしい。

Hiya friends long time no see! 諸君のネットワークゲームライフに変わりはないだろうか？ 「EVERQUEST」(以下、EQ)編も今回で5回目を迎えた。失敗を恐れず、紹介した表現例はどんどん活用してもらいたい。今回は「答え方のバリエーション」を取り上げていく。

英語圏のプレイヤーに話し掛けられたとき、相手が言っている意味はだいたい理解できるのに、何と答えていいか分からない。もたもたタイピングしているうちに、相手はどこかに行ってしまった……。そんな経験はないだろうか？ そんなとき、素早く気の利いた返事ができれば、新たな友人を得ることができるかもしれない。英語圏のプレイヤーは、周囲のプレイヤーに積極的に話し掛けてくる場合が多い。自分から話し掛けるのは勇気が要るだろうが、答えることによって始まるコミュニケーションならば、きっと英語が苦手なプレイヤーにでも受け入れやすいはずだ。要は、「どう答えたらいいか」を知ればいいだけなのだから。

以下に、トピックごとのさまざまな応答例を紹介していこう。

Sure where are you?

Sorry I zoned

Can you bind me?

呪文のキャストに関する応答例

Can you SoW me? I'll pay for
SoWを掛けてくれないか？ お金は払うよ
Anyone cure rabies here?
ここにいる中で、だれか病気を治療できないか？
Can you bind me?
わたしをここにBindしてもらえませんか？
Camo on me please
Camouflageをわたしに掛けてください

メモ：SoW：Spirit of Wolf。Shaman、Druidなどの移動速度を大幅に上げる呪文
Rabies：一部のUndeadやRabidと名の付いた動物によってうつされる病気。Cure Diseaseの呪文で治療する
Bind：Bind Affinity。Gateの呪文使用時や死亡時の帰還地点(Home Point)を変更する呪文
Camo：Camouflage。Druidなどの使う、対象者を不可視にする呪文。似たものに、Wizardが使用するInvisibilityがあり、こちらは Invis と略される

諸君のキャラクターがキャスター(呪文の使用者)であるなら、「呪文を掛けてくれ」とほかのPCに頼まれることが多かれ少なかれあるだろう。EQの呪文は便利なものが多く、大きな恩恵が受けられるために、たいていの場合、呪文のキャストには謝礼が支払われる。相場はまちまちだが、人によってはPP(PLATINUM貨)単位で支払ってくれることもある。

呪文のキャスト依頼は、特定の相手に/tellで投げ掛けられる場合と、/shoutコマンドでZone全体に叫ぶ場合がある。/tellをもらった場合を想定して、返答例を紹介しよう。

Sure where are you?
いいですよ、今どこですか？
Sure can you come? Im at crossroads
いいですよ、ここまで来れますか？ わたしは交差路にいます
Ok but wait a sec, Im fighting
いいよ、でも少し待って。戦闘中なんだ
Sorry I zoned
ごめん、もうほかのZoneに入っちゃった
I'm not enough lvl to cast that
まだそれを掛けるレベルまで達してないよ

狩り場でほかのパーティーと接触した場合の応答例

Can I hunt here?
わたしもここで狩りをしていいですか？
Can I have it?
この獲物をわたしが狩ってもいいですか？
Wanna share orcs?
Orcを分けっこしませんか？
Wanna hunt spawns in turn?
出てきたやつを順番に狩りませんか？

EQをする以上避けられないのが、ほかの冒険者と狩り場が重なった場合の対処だ。獲物の取り合いや、キャンパーによるSpawnポイントの占拠から派生するいさかいは、日常茶飯事と言っても過言ではない。早い者勝ちで狩るのも、仲良く分けっこをするのもプレイヤーの心次第だが、相手が自分と同じように考えているとは限らない。きちんと話し合いをしておいたほうがいいだろう。

先の四つの問いには、申し出に応じるならYes、嫌ならNoで答えることができる。返答例のバリエーションを以下に示す。

Sure we can share
いいですよ、分け合いましょう
You can get it, We will hunt next
それは君が狩っていいよ、僕らは次のを狩ることにするから
We aren't going to have all spawn to ourselves, grab anything you can
僕たちは獲物を独り占めするつもりなんかないんだ、狩れるやつは何でも狩りなよ
How about we all team up? So we can kill all
おれたち全員が一つのチームにならないか？ そうしたら全部狩れるぜ
Okay we got a lot, so off to go
いいよ、おれたちいっぱい狩ったし、もう行くからさ
You can hunt wimps, but guards are ours
弱いのは狩ってもいいけど、Guardはおれたちのだ
Can you wait plz? I want rare spawn badly. I will tell you when I get it
頼むから待ってくれないか？ ほんとにRare Spawnが欲しいんだよ。手に入れたら教えるからさ

メモ：Rare Spawn：厳密には、出現するのがまれなノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)や、そのまれな出現自体のこと。こうしたNPCはレアアイテムを持っていることも多く、そのレアアイテムのことを意味して使われることもある

道筋や位置を答えるときの例

Where is～(場所)？
～はどこにありますか？

簡単なようでかなり返答に苦しむのが、場所についての質問を受けた場合だ。時間があるときは、Follow me(付いて来てください)と言って、相手をそこまで連れて行くという方法があるが、いつも案内をしてやるわけにもいかないだろう。質問されている場所が分からない場合は、I don't know, sorry(すみませんが知りません)の一言で済んでしまうので、かえって気が楽かもしれない。

言葉で場所の位置を教える例を、以下に示そう。

Very far. You need a guide
すごく遠いよ。君にはガイドが必要だね
3zones over from here
ここから3Zoneも先だよ
Straight ahead
真っすぐ行ってください
Ask others, I'm not sure
ほかの人に聞いてごらん、わたしはよく知らないんです
I know the loc, 1200 540
座標を知ってるよ、1200 540だ



Play Online 9

September No.015

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ
Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：1999年9月1日（毎月1回1日発行）

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：小野小町／登勢子／株式会社東京トランスメディア／パワーハウス

写真：Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：市原　孝

印刷：凸版印刷株式会社

編集後記

■だれかが言っているのを聞くと、思わず自分も発音してみたくなる言葉というものが存在する。例えば、国木田独歩、パプアニューギニア、ボーキサイトなど、その意味はともかく、発音すると妙にいい感じがするやつだ。最近のお気に入りは「ベーデン・パウエル卿」（ちなみに氏はボーイスカウト活動の創始者だが、今回の話とは特に関係ない）。これらの言葉の共通点として、日常会話での使用頻度がゼロに近いことが挙げられる。しかし、ピタッと決まると、なにか大きいプロジェクトを成し遂げた男の気分になるのは私だけだろうか。（with t）

■ゲーム関連のホームページをチェックする合間に、映画関連のホームページを眺めることがある。6月第3週の全米映画興行成績で、『スター・ウォーズ』の新作が『オースティン・パワーズ』の新作に抜かれたという情報にひどく驚いたが、ある映画評で、若人あきらが我修院達也と改名した事実を知った時はもっと驚いた。（長尾）

■わたしたちゲーマーに、高性能のビデオカードを提供してくれるダイアモンド・マルチメディア・システムズが、S3に買収されました。ダイアモンド・マルチメディアのブランドはこれまでどおり残るのだが、nVIDIA社が開発中の「NV10」を搭載したViperシリーズは、今後製品化されるのだろうか？　S3の意向はともかく、nVIDIA社側の今後の戦略が気になるところです。がんばれダイアモンド・マルチメディア。（坂之上）

■友人の結婚式に出席した。昔から「女に興味なし」という感じで、私のように脂ぎっていない彼の結婚式がどんなものか、興味津々で出かけていった。素晴らしい式で、旧友と会うこともでき、嫌がる新郎新婦を2次会まで引きずり回したところまでは楽しかったが、途中で強烈な腹痛を覚え、帰宅後数日にわたって腹をくだし、会社も休む羽目になってしまった。ご迷惑をかけ、私に疑いを持っている関係者の方に申し上げたい。決して怪しい病気じゃあないよ。（ヤナギ）

■しばらくの間、自宅のパソコンのスペックがまったく変わっていないことに、さっき気がついてしまいました。世間ではボーナスが支給され、PentiumIIIの価格変更や新たなビデオカードの登場で盛り上がっているというのに。友人からこんなものを買ったよなんていう話を聞くと、非常に悔しい思いをしてしまうので、この仕事が終わったらゆっくりと吟味して買出しに行ってきます。（ま）

■アメリカのバンド、RAGE AGAINST THE MACHINEについてのトークライブが新宿のロフトプラスワンで開かれた。ゲストにTHE MAD CAPSULE MARKET'Sのヴォーカルである KYONO氏も登場するということもあって、どちらのバンドも大好きな私はもちろん行ってきましたよ。未公開のライブ映像など、貴重なものを観ることができてラッキーだったが、KYONO氏に「君、いい感じだね」と声を掛けられたのがいちばんうれしかった。「いい感じ」だって。へへへ。（K児）

■事務所を引越しして以来、なぜだか知らんが最近すっかりカレーづいている。周囲に入りたくなるような店がほとんど無いせいだが、この半月を振り返ってみると30食中18食（朝は食べない主義だ）がカレーで、毎日1回はカレーを口にしている。残り12食にも、カレーうどんやカレードリアが入っている。しかも、先週は7食連続カレーで、あまりにも胃を刺激しすぎたため、腹を壊した。カレーの食べ過ぎは体に悪い。（ふく）

■3月に引越したのだが転居先にアンテナがないため、テレビを見ない生活を始めて早4ヵ月が経つ。初めはテレビが無くて生きていけるのかーと思ったが、ニュースはインターネットで見ればいいし、映画はビデオ借りればいいし、それほど必要なものではなかったのだなと実感する毎日です。静かな時間を過ごしたい人にはお勧め。（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

Play Online 10月号予告（8月24日発売）

特集1 最新マルチプレイ対応ゲーム 高密度攻略

ダンジョンに迫り来る冒険者をいかにせき止めることができるかという、通常のゲームと逆の立場でプレイする「DUNGEON KEEPER」の最新作をはじめ、E3でも話題にされることが多かったアクションRPG「DARK STONE」など、編集部が自信を持ってお勧めするゲームの攻略満載！

特集2 画質と解像度にこだわった 2000年標準の表示環境ガイド

高速化競争が一段落した現在、ビデオカードは高画質化の道を歩んでいる。これに対応する形で、ゲームも32ビットカラーや高解像度表示がサポートされ始めてきた。この特集では、画質と解像度にこだわった2000年標準の表示環境にスポットを当て、ビデオカードとディスプレイの両方向から考察してみる

Play Online年間定期購読のお知らせ

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く、年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便振替にて下記の口座に代金1万1760円（980円×12ヵ月分）をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。

郵便振替番号　00180-9-135646

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター（電話：03-3444-5765）までお問い合わせください。

広告索引／広告企業URL

Play Online
月刊プレイオンライン

9 SEPTEMBER 1999
No.015

読者アンケート

料金受取人払

渋谷局承認
991

差出有効期間
平成13年7月
23日まで
(切手不要)

1 5 0 - 8 7 9 0

206

(受取人)
東京都渋谷区東1-26-30
K・Tビル 2F
株式会社デジキューブ
Play Online編集部 行

フリガナ			生年月日	年齢
氏 名			19 年 月 日生	歳
ご 住 所	〒 ー		☎( ) ー	
	都道府県		市区郡	
勤務先名 学校名		所属・役職／学部		
電子メールアドレス				
パソコン歴	約 年	希望プレゼント番号		

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です

Play Online 月刊プレイオンライン 1999年9月号 読者アンケート

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。
今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか（いくつでも）
□雑誌の評価記事　□広告　□ホームページ　□体験版　□友人からの情報　□店頭
□話題になっているから（売れているから）　□その他

●インターネット歴
□未接続　□1年未満　□～2年　□～3年　□～4年　□4年以上

●お使いのプロバイダーは（いくつでも）
[　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●プロバイダーの選択ポイント（いくつでも）
□料金　□アクセスポイント数　□バックボーンの太さ　□回線の混雑率　□サポート体制
□会員専用のコンテンツ　□オプションサービス　□ネームバリュー
□その他[　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●インターネットへの接続方法（主に使うもの）
□33.6kbps以下のモデム　□56kbpsのモデム　□ISDN　□OCN
□校内・社内のLAN　□CATV　□携帯電話・PHS　□接続していない

●1日何時間ぐらいインターネットを利用しますか
□～1時間　□～2時間　□～3時間　□～4時間　□4時間以上　□週末のみ

●本誌をどこでお知りにになりましたか
□書店　□雑誌・新聞広告[媒体名:　　　　　　　　　　]
□バナー広告[HPのURL http://　　　　　　　　　　]
□知人・友人の勧め　□その他[　　　　　　　　　　]

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか（いくつでも）
□インターネットマガジン　□日経ネットナビ　□インターネットアスキー　□PC USER
□ログイン　□コンプティーク　□電撃王　□テックWIN　□週刊ファミ通
□月刊アスキー　□週刊アスキー　□日経パソコン　□DOS/Vマガジン
□DOS/Vパワーレポート　□アスキーDOS/V ISSUE　□日経TRENDY　□DIME
□その他[　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●Play Onlineの購入は
□[　　　]月号より毎号購入　□月によって購入　□はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか（いくつでも）
□最新のゲームニュースを知りたいから
□好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから
□好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから
□パソコンのハード・ソフト情報が載っているから　□値段が手ごろだから
□欲しいプレゼントがあるから　□CD-ROMに入っているゲームがよかったから
□その他[　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●次に欲しい商品はなんですか

●よく見るPCまたはゲーム関連ホームページはどこですか
ホームページ名
URL　http://

●面白かった記事はなんですか

●つまらなかった記事はなんですか

●取り上げてほしいゲームはなんですか



Play Online 9 1999
株式会社デジキューブ
1999年9月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第8号通巻15号
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／辻 英之 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487（編集部） 電話03-3444-5765（営業） 電話03-3499-5481（広告）

T1117893090984

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

雑誌17893-9 定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi